



POLICE QUEST 4 σελ. 32

ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1994





SPECIAL REVIEW

GABRIEL KNIGHT

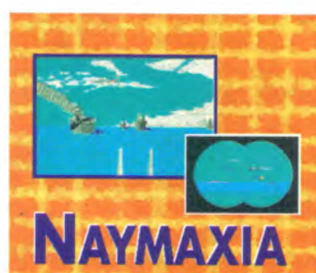
SINS OF THE FATHERS™

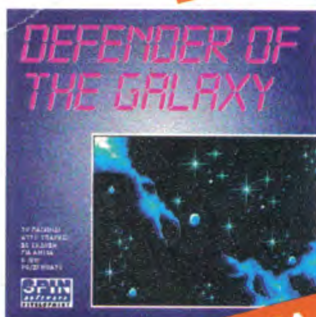
Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



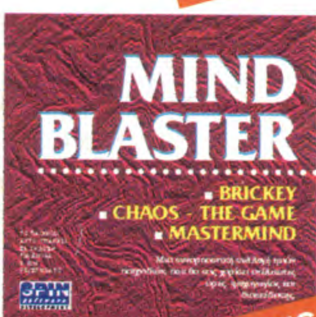














PC ΣΥΛΛΟΓΗ 28.400 δρχ.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή για PCs (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα 3.5"

AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.

DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή τώρα για Amiga (Brickey/chaos-The Game/MasterMind). Διατίθενται σε δισκέτα για Amiga.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΤΚ** ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... **ΗΛΙΚΙΑ** ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ** ....

❑ **PC ΣΥΛΛΟΓΗ 28.400 δρχ.** ❑ **AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000 δρχ.** Σύνολο..........................δρχ.

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN software DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

EDITORIAL



Λοιπόν; Πώς πήγε η εξερεύνηση του Larry 6; Αν κρίνω τουλάχιστον από τα τηλεφωνήματά σας, θα πρέπει να του δώσατε να καταλάβει τι εστί βερίκοκο. Δεν είχατε και άδικο όμως. Ηταν πολύ ευχάριστο παιχνιδάκι, αν και μικρό και με εύκολους γρίφους. Τι να κάνουμε όμως; Δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας...

Αυτό το μήνα, ετοιμαστείτε για ξενύχτι. Οι adventure-άδες θα έχουν να ασχολούνται για αρκετό καιρό, πρώτα - πρώτα με το Gabriel Knight, το καινούριο adventure της Sierra για το οποίο ο Αντρέας ισχυρίζεται ότι είναι ό,τι καλύτερο έχει βγάλει ποτέ η εταιρία (ουάου!). Πρόκειται για ένα adventure εναρμονισμένο με το πνεύμα των καιρών, αφού ασχολείται με μαγεία και σατανισμό (...) Αμέσως μετά, και σε απόσταση αναπνοής, έρχεται το Police Quest 4, το οποίο περιμέναμε εδώ και καιρό, πρωτίστως για να θαυμάσουμε τα πολύ καλά γραφικά του και κατά δεύτερο για την πρωτότυπη - όπως λέγεται - υπόθεσή του. Τέλος, το INCA 2 (που ταιριάζει περισσότερο στην κατηγορία των adventures) έρχεται να συμπληρώσει την τριάδα. Δυστυχώς όμως, δεν κατάφερε να μας ενθουσιάσει όσο το πρώτο INCA - αφήστε που το τελειώσαμε σε λίγες ώρες...

Και για τους οπαδούς των RPGs έχουμε καλά νέα, πάλι από τη Sierra. Πρόκειται για το Yserbius και το Twinion, τα δύο νέα RPGs της εταιρίας, τα οποία είναι ιδιαίτερα εθιστικά - αφήστε που δεν βλέπω να τα τερματίζετε σύντομα...

Ενα από τα καλύτερα flight simulators για τους οπαδούς του έλικα, των ελιγμών και της δεξιοτεχνίας, είναι το Aces over Europe, το οποίο παρουσιάζουμε σ' αυτό το τεύχος. Το άρθρο επιμελήθηκε ένας από τους "μάστορες" του είδους, ο eagleone, φανατικός φίλος του αέρα, ο οποίος έχει αποσπάσει πολλές διακρίσεις στο AirWarrior της CompuLink.

Καλό gaming και... αγοράστε και κανένα φίλτρο για την οθόνη σας. Οι πολλές ώρες μπροστά στο μόνιτορ βλάπτουν. Και είμαστε σίγουροι ότι θα χρειαστείτε πολλές!

Ο Αρχισυντάκτης



ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Κωνσταντίνος Παπαζαχαρόπουλος, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Δημήτρης Ζούλιας, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Μάρθα Πλεξίδα, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Βασίλης Δουβίτσας, Χάρης Σαράντης **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Μηνασίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Μάζης ΕΠΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Αφοί Κουκιά

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα



Ο ι περιπέτειες συνεχίζουν... Το βιβλίο Adventures No3, με τις λύσεις των πιο σημαντικών adventures, θα βρίσκεται σε λίγο στα χέρια σας.
Τίποτα πια δεν μπορεί να σας σταματήσει!
Το Adventures No3 γράφτηκε για όλους εσάς που η περιπέτεια κυλάει στο αίμα σας και ξέρετε να ξεπερνάτε κάθε εμπόδιο για να τη ζήσετε.
Τίποτα πια δεν μπορεί να σας σταματήσει!

ΚΑΛΟ ADVENTURING...

- **ALTERED DESTINY**
- **CURSE OF ENCHANTIA**
- **DARK SEED**
- **FASCINATION**
- **GOBLINS 1**
- **INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS**
- **KYRANDIA**
- **LURE OF THE TEMPTRESS**
- **SPACE QUEST 5**
- **SPELLCASTING 301**
- **THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES**
- **AMAZON**
- **ERIC THE UNREADY**
- **GATEWAY**
- **HOOK**
- **KINGS QUEST 6**
- **PLAN 9 FROM OUTER SPACE**
- **REX NEBULAR**
- **SPELLCASTING 201**
- **WEEN**

και όλες οι λύσεις για 256χρωμες εκδόσεις, με το καινούριο user-interface, των LARRY 1, POLICE QUEST 1 και SPACE QUEST 1.

... ΚΑΙ ΤΙΠΟΤΑ ΠΙΑ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS, ***ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER (OMNI SHOP)***
Σουλτάνη 17 ΕΞΑΡΧΕΙΑ, Τηλ.: 3601.761, 3641.095

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1994



σελ. 10

Gabriel Knight
Ενα από τα καλύτερα - αν όχι το καλύτερο - adventures της Sierra, γεμάτο μαγεία και VooDoo!



σελ. 16

INCA 2
Το δεύτερο μέρος του καταπληκτικού INCA, με φοβερά γραφικά αλλά φτωχό σενάριο.



σελ. 22

Aces Over Europe
Ενα από τα καλύτερα Flight Simulator για τους λάτρεις του έλικα, των ελιγμών και της δεξιοτεχνίας.

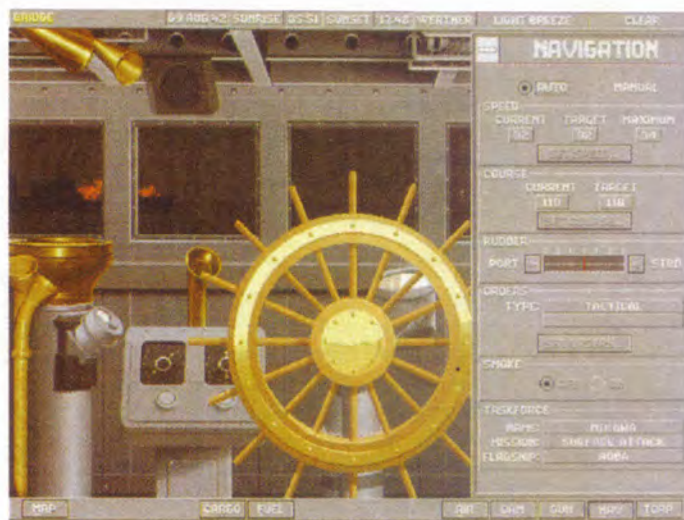
ΧΕΙΜΕΡΙΝΗ ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ.

Εχει περάσει αρκετός καιρός (χρόνια θα έλεγα) από τότε που έχουμε να δούμε κάποιο sport game - και ειδικότερα χειμερινών sports. Με την ευκαιρία των χειμερινών ολυμπιακών αγώνων στο Lillehammer της Νορβηγίας, η U.S. Gold, εταιρία με παράδοση σε τέτοιου είδους παιχνίδια, πρόκειται να κυκλοφορήσει το Olympic Gold. Εκμεταλλευόμενη τις νέες δυνατότητες των PC, η U.S. Gold θα παρουσιάσει ένα εντελώς νέο παιχνίδι που δεν θα έχει καμία σχέση με τα παλιά winter games. Κατ' αρχάς, σύμφωνα πάντα με τα λεγόμενα της εταιρίας, οι διαδρομές θα είναι ακριβές αντίγραφο των πραγματικών. Μέχρι 4 παίκτες θα μπορούν να παίξουν στο παιχνίδι, αγωνιζόμενοι με τα χρώματα 16 κρατών. Θα περιέχονται πάνω από 10 αγωνίσματα και σε ορισμένα από αυτά θα υπάρχει η δυνατότητα για head to head συναγωνισμό με κάποιον άλλο παίκτη. Θα υπάρχουν πολλά digitized γραφικά, ενώ δεν γνωρίζουμε κάτι όσον αφορά στον ήχο. Τέλος, θα υπάρχει option για 8 διαφορετικές γλώσσες. Αν και θα έπρεπε να μποϊκοτάρουμε το παιχνίδι λόγω του γνωστού θέματος με την Ολυμπιακή Φλόγα, θα δείξουμε ανωτερότητα προχωρώντας σε αναλυτικό review μόλις το έχουμε ολοκληρωμένο στα χέρια μας.



ΒΙΡΑ ΤΙΣ ΑΓΚΥΡΕΣ

Το Great Naval Battles ήταν ένα πολύ καλό simulation ναυτικού στόλου, το οποίο περιείχε πάρα πολλές λεπτομέρειες, ιστορικές φωτογραφίες και κείμενα. Η SSI έκρινε ότι ήταν η κατάλληλη εποχή να κυκλοφορήσει τη δεύτερη συνέχεια του Great Naval Battle, που θα έχει τον υπότιτλο Guadacanal 1942-1943. Οπως υποδηλώνει και ο τίτλος του, θα ταξιδεύετε στον Ειρηνικό Ωκεανό, την περίοδο 42-43, πολεμώντας Γιαπωνέζους. Αν το πρώτο Great Naval Battles σας άρεσε, το νούμερο 2 θα σας ενθουσιάσει. Κατ' αρχάς για να παίξετε θα πρέπει να έχετε απαραίτητα έναν 386 DX υπολογιστή με 4 MB RAM και super VGA, καθώς όλο το παιχνίδι θα είναι σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα. Οι ιστορικές λεπτομέρειες θα είναι ακόμα περισσότερες, καθώς και οι φωτογραφίες. Επίσης, θα υπάρχουν αεροπορικές επιθέσεις, υποβρύχιες αποστολές και πολλά άλλα στοιχεία ναυτικών ασκήσεων. Τα περισσότερα μενού του παιχνιδιού θα έχουν την όψη αυτών των Windows, κάνοντας τη χρήση του παιχνιδιού ακόμα πιο ευχάριστη. Σίγουρα ο Δημήτρης Ζούλιας θα περιμένει με ανυπομονησία να έρθει το ολοκληρωμένο παιχνίδι και στην Ελλάδα.



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΗΣ ΘΑΛΑΣΣΑΣ

Οπως έχουμε ξαναπεί, αυτές τις μέρες παρουσιάζεται έξαρση στα simulations υποβρυχίων. Ηδη είδαμε ένα πρώτο δείγμα με το Subwar 2050 της Microprose. Η απάντηση της Electronic Arts λέγεται SNN-21 SEAWOLF και πρόκειται για τη συνέχεια του πολύ καλού 688 ATTACK SUB. Είστε ο κυβερνήτης ενός νέου αμερικανικού υποβρυχίου και εκτελείτε αποστολές στην Καραϊβική εναντίον σοβιετικών σε έναν υποτιθέμενο τρίτο παγκόσμιο πόλεμο. Υπάρχουν 33 αποστολές ενός παίκτη, αλλά υπάρχει και option για two player's mode με σύνδεση μέσω modem ή σειριακή σύνδεση. Λέγεται ότι θα είναι το καλύτερο submarine simulation που θα έχει κυκλοφορήσει και αυτό γιατί θα χρησιμοποιεί μαθηματικά και φυσικά μοντέλα προσομοίωσης κάτι που εξασφαλίζει όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική εξομοίωση. Ομως και τα γραφικά και ο ήχος δεν θα υστερούν. Τα πιο πολλά graphics θα είναι capture μέσω video, ενώ ο ήχος θα είναι σε ακόμα υψηλότερα στάνταρ, καθώς θα αλλάζει ο ρυθμός της μουσικής ανάλογα με την πορεία του παιχνιδιού ενώ για τις εκρήξεις και τα άλλα εφέ θα υπάρχουν πάνω από 100 samples, όλα stereo. Το μόνο που μένει είναι να το δούμε από κοντά για να εξακριβώσουμε αν αληθεύουν τα παραπάνω στοιχεία. Αυτό όμως θα αργήσει κάπως, καθώς το SNN-21

SEAWOLF θα κυκλοφορήσει στα μέσα Απριλίου.

F/A-18 HORNET

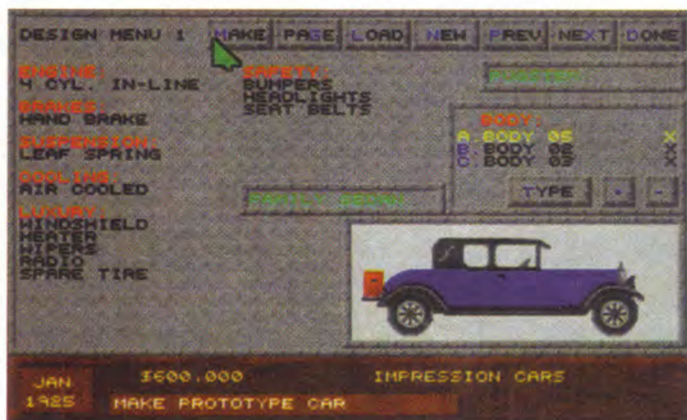
Το Falcon 3.0 θεωρείται ακόμα από πολλούς το καλύτερο flight simulation. Με την προσθήκη δύο add-ons (operation



fighting tiger, Mig-29), το ήδη πάρα πολύ καλό παιχνίδι απέκτησε νέο ενδιαφέρον. Τώρα όμως κυκλοφορεί ακόμα ένα νέο αεροπλάνο το οποίο θα προστεθεί στο Falcon 3.0. Πρόκειται για το F/A-18 HORNET του αμερικανικού ναυτικού. Ο χειρισμός του F/A-18 δεν διαφέρει και πολύ από αυτόν του F-16 και έτσι οι παίκτες του Falcon 3.0 θα νιώσουν σαν στο σπίτι τους. Με την προσθήκη του F/A-18 οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να κάνουν απογειώσεις και προσγειώσεις σε αεροπλανοφόρο, κάτι που, όπως θα γνωρίζουν οι περισσότεροι, είναι πολύ δύσκολο. Θα υπάρχουν πολλά μηνύματα ελέγχου και βοήθειας στο cockpit του αεροσκάφους που θα βοηθούν τους πιλότους να εκτελέσουν τις δύσκολες μανούβρες. Η νέα add-on δισκέτα για το Falcon 3.0 θα έχει κυκλοφορήσει μέχρι το Μάρτιο.

ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ-ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ

Μπορεί ως Ελληνες να μην αξιωθήκαμε ποτέ να φτιάξουμε ένα αυτοκίνητο δικής μας εξ ολοκλήρου παραγωγής, αλλά τώρα μπορούμε να το επιχειρήσουμε μέσα από ένα computer



game. Το DETROIT είναι το παιχνίδι μέσω του οποίου μπορούμε να φτιάξουμε τη δική μας γραμμή παραγωγής αυτοκινήτων, στην πόλη του αυτοκινήτου, το Detroit. Είμαστε υπεύθυνοι για τη σχεδίαση, τη δοκιμή και την παραγωγή κάθε νέου μοντέλου, ενώ στη συνέχεια θα πρέπει να το προωθήσουμε κατάλληλα στην αγορά βγάζοντας χρήματα. Θα αντιμετωπίσετε σκληρό ανταγωνισμό από τις υπόλοιπες εταιρίες αυτοκινήτων. Μπορείτε να ειδικευτείτε στην παραγωγή συγκεκριμένων τύπων αυτοκινήτων, όπως φορτηγά, σπορ, sedans, wagons και άλλα.

Ξεκινώντας από το 1908 έχουμε την ευκαιρία να αλλάξουμε την ιστορία του αυτοκινήτου και να προσπαθήσουμε να αποκτήσουμε το μονοπώλιο σε μία από τις μεγαλύτερες βιομηχανίες του κόσμου. Το DETROIT αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες. ■

● Τον προηγούμενο μήνα μιλήσαμε για το Inca 2, προδικάζοντας ότι θα ήταν ακόμα καλύτερο από τον προκάτοχό του. Δυστυχώς, το αναλυτικό του review θα σας αποδείξει ότι μάλλον δεν συμβαίνει αυτό.

● Επίσης, τον προηγούμενο μήνα αναφερθήκαμε στο νέο Sensible Soccer. Επειδή ξέρουμε ότι πολλοί το περιμένετε με ανυπομονησία σάς παραθέτουμε κάποιες νεότερες πληροφορίες γι' αυτό. Κατ' αρχάς θα λέγεται WORLD OF SOCCER, μια και τώρα σχεδόν τα πάντα αφορούν στο παγκόσμιο κύπελο ποδοσφαίρου. Θα υπάρχουν 1.500 πραγματικές ομάδες με περίπου 23.000 πραγματικούς παίκτες από όλο τον κόσμο. Υπάρχουν κατηγορίες από πολλά πρωταθλήματα του κόσμου (4 από Αγγλία, 3 από Σκοτία, 2 από Ιταλία και Βραζιλία και άλλες), ενώ οι εθνικές ομάδες θα φθάνουν τις 130. Εκτός από τα εθνικά πρωταθλήματα, θα υπάρχουν και οι διεθνείς διοργανώσεις, πολλές από τις οποίες είναι άγνωστες στην Ευρώπη. Σε όλα τα παραπάνω προσθέστε το ότι θα μπορείτε να είστε παίκτης ομάδας, ή και manager, για να καταλάβετε ότι μιλάμε για το ultimate ποδοσφαιράκι. Θα κυκλοφορήσει αμέσως μετά το μουντιάλ των ΗΠΑ.

● Σε όσους άρεσε το Syndicate (σε εμένα τουλάχιστον πάρα πολύ) θα πρέπει να πούμε ότι σε λίγο καιρό θα κυκλοφορήσει μία data disk με νέες αποστολές. Θα λέγεται AMERICAN REVOLT και οι νέες αποστολές θα είναι εξαιρετικά δύσκολες. Επίσης, θα υπάρχουν νέα όπλα, νέα διάταξη του κόσμου, ενώ θα υποστηρίζει και network για ταυτόχρονο παίξιμο πολλών παικτών.

● Τη στιγμή που θα κυκλοφορεί το περιοδικό, θα έχει έρθει και στη χώρα μας το INDY 500, το οποίο θα έχουμε σε αναλυτικό review στο επόμενο τεύχος. Η Microprose, όμως, έχει θορυβηθεί με την επιτυχία που φαίνεται ότι θα έχει το INDY 500, γι' αυτό από τώρα έχει ξεκινήσει την παραγωγή του Formula One Grand Prix 2. Μάλιστα, υποστηρίζει ότι θα είναι έτοιμο μέχρι το τέλος του καλοκαιριού. Μέχρι τότε ασχολούμαι με το Modem upgrade του πρώτου παιχνιδιού.

● Το 1994 αναμένεται να είναι μία καυτή χρονιά όσον αφορά στις κυκλοφορίες των νέων παιχνιδιών. Ενδεικτικά αναφέρω κάποιους τίτλους που θα εμφανιστούν κατά το 1994. The fighter, Pacific Strike, Theme park, WING COMMANDER III, FORMULA ONE GRAND PRIX 2, Aces over Korea, SEAWOLF, CIVILIZATION II, F1, FALCON 4.0, Flying Circus, Formula One team manager, Manchester United Premier League Champions, Victory at Sea και πάρα πολλά ακόμα. Μέχρι τον άλλο μήνα, keep it COOL.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.





Σημαντικές αλλαγές φαίνεται να σημειώνονται στην εισαγωγή και την αντιπροσώπευση adventures στη χώρα μας. Η Greek Software, κυρίως λόγω της πειρατείας που έχει προσλάβει εκρηκτικές διαστάσεις, σταματά να φέρνει προγράμματα σε δισκέτες. Θα φέρνει μόνο όσα κυκλοφορούν σε CD, τα οποία προς το παρόν δεν μπορούν να αντιγραφούν μαζικά, όπως αυτά σε δισκέτες. Ταυτόχρονα, ρίχνει το κύριο βάρος της στις παιχνιδομηχανές, των οποίων η μαζική αντιγραφή επίσης δεν είναι εύκολη, λόγω των cartridges. Ουσιαστικά, δηλαδή, σταματά να υποστηρίζει τα συμβατά, όπως έκανε πριν. Τι θα γίνει με τις εταιρίες που αντιπροσώπευε μέχρι τώρα; Κανείς δεν ξέρει. Προς το παρόν, τα προγράμματα της Sierra τα εισάγει η Plotline ΕΠΕ. Οι άλλες όμως εταιρίες, όπως η Lucas Arts, η SSI, η Coktel Vision, η Cyberdreams και άλλες πολλές, των οποίων την αποκλειστικότητα είχε η Greek Software, τι θα γίνουν; Πότε θα δούμε, δηλαδή, πρωτότυπα το SAM AND MAX HITS THE ROAD, το DARK SIDE OF XEEN, το CYBERRACE, το BLUE FORCE και τόσα άλλα ακόμη, τα οποία καλύτερα να μην αρχίσω να αναφέρω, γιατί μόνο θλίψη θα προκαλέσω; Το μόνο σίγουρο είναι ότι το κενό αυτό, που αφήνει η Greek, κάποιος άλλος θα το καλύψει και αυτό γιατί η έννοια του κενού στη ζωή, στο εμπόριο, δεν υπάρχει. Μέχρι τότε, όμως, μένουμε με δύο εταιρίες εισαγωγής πρωτοτύπων: την PLOTLINE ΕΠΕ και την ARCADE. Κρίμα για την Greek, μια και ήταν από τις πρωτοπόρες στον τομέα αυτό.

Να μείνουμε όμως στο χώρο των CD: Η Sierra ετοιμάζει το πρώτο της, μόνο για CD, adventure, το περιβόητο Phantasmagoria της Roberta Williams. Θα είναι ένα θρίλερ και εσύ, στο ρόλο της συγγραφέως Adrienne Delaney, πηγαίνεις στο καινούριο σου σπίτι στη Νέα Αγγλία και πρέπει να ανακαλύψεις όλα τα μυστικά του. Υπόσχεται τα πιο ρεαλιστικά τρισδιάστατα γραφικά. Το περιμένω με αγωνία.





Η Sierra επίσης ετοιμάζει το πρώτο της παιχνίδι, μόνο για τα Windows. Είναι το Outpost, ένα παιχνίδι στρατηγικής - εξερεύνησης - του διαστήματος, μέσω της εγκατάστασης διάφορων επικοινωνιών. Με εκπληκτικά γραφικά υψηλής ανάλυσης, θεωρείται το καλύτερο στο είδος του. Πάντως, σε ένα demo που είδα δείχνει πραγματικά εκπληκτικό.

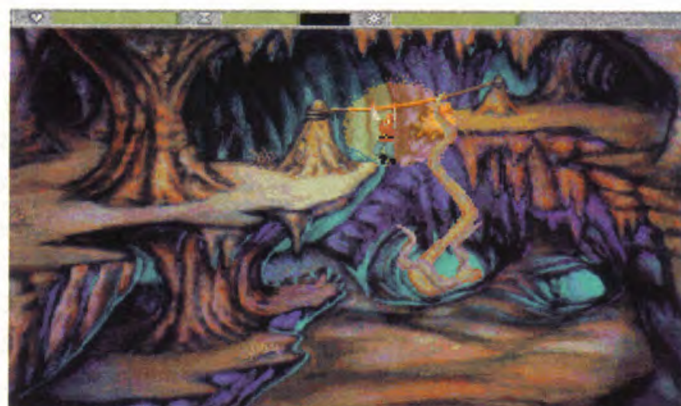
Εχω ξαναγράψει ότι το νέο adventure τής περίφημης Access θα έχει μάλλον το όνομα UNDER A KILLING MOON. Αυτό όμως που είναι τρομερό είναι ότι το adventure αυτό θα κυκλοφορήσει μόνο σε CD και είναι το πρώτο adventure που καταλαμβάνει δύο ολόκληρα CDs!!! Πάντοτε η Access πρωτοπορούσε και το ίδιο συμβαίνει και εδώ!!!





Η πιο σημαντική όμως είδηση, κατά τη γνώμη μου, έρχεται από την Inter-





play. Η εταιρία υπέγραψε ειδικό συμβόλαιο με τη Philips (!!!), προκειμένου να κυκλοφορήσει τρία CD παιχνίδια για τα IBM συμβατά και για τους Macintosh. Μόνο το ένα από αυτά θα είναι adventure. Είναι ένα πολιτικό θρίλερ, η πιο πιθανή ονομασία του οποίου είναι VOYEUR, ενώ εικόνες του δημοσίευσε το περιοδικό TIME!!!

Και μία δυσάρεστη είδηση. Η Microprose μάλλον περνάει στην ιστορία. Η εταιρία αυτή, που μας έδωσε μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια για τους υπολογιστές, αγοράστηκε πριν από μερικούς μήνες από τη Spectrum-Holobyte, αφού η τελευταία εξαγόρασε με ειδική συμφωνία την πλειοψηφία των μετοχών της. Για ανεξήγητους λόγους, η Spectrum-Holobyte φαίνεται να την κλείνει, όπως είχε κάνει παλαιότερα και η Activision με την Infocom!!! Μία εταιρία που είχε ενωθεί με τη Microprose κατόρθωσε να γλιτώσει από την αγορά αυτή. Η εταιρία αυτή είναι η Paragon.

Η Legend κυκλοφόρησε σε ενιαία τριλογία τα Spellcastings του Meretzky, με την ονομασία SPELLCASTER PARTY PAK. Το σημαντικό στην έκδοση αυτή είναι ότι για πρώτη φορά η έκδοση του CD πουλιέται πιο φτηνά από την αντίστοιχη των δισκετών.

Η SSI αποφάσισε να κυκλοφορήσει το WORLD OF XEEN, δηλαδή τα Clouds και Dark Side of Xeen, σε έκδοση για CD με 200 ηθοποιούς (!!!), γεμάτο speech και κινηματογραφικού χαρακτήρα σκηνές. Θα αποτελείται και αυτό από 2 CDs και θα τρέχει μόνο από το CD drive.

Ο Jim Walls, δημιουργός των POLICE QUEST I, II και III, δεν θα γράψει το νέο BLUE FORCE για την Tsunami, καθώς θα ασχοληθεί με άλλα πράγματα. Τη νέα περιπέτεια της Tsunami, με τον τίτλο BLUE FORCE II, ετοιμάζει ο διάσημος συγγραφέας Michael Levine, ο οποίος έχει γράψει τα μυθιστορήματα "Deep Cover" και "The Big White Lie".

Αυτό που ελάχιστοι φαίνεται να γνωρίζουν είναι ότι το SIMON THE SORCERER έχει δημιουργηθεί για να αποδοθεί φόρος τιμής στη σειρά του ENCHANTER τής Infocom. Paul Shaffer είναι αυτός και τελικά η Infocom ακόμη βασιλεύει στα μυαλά των Αμερικανών.

Τι θα δούμε στο επόμενο τεύχος; Το QUEST FOR THE GLORY 4 της Sierra, που δεν χωρούσε στο τεύχος αυτό, το SHADOWCASTER της Origin, η παρουσίαση του οποίου δεν μπορεί να αναβληθεί και για άλλο τεύχος, και το COMPANIONS OF XANTH της Legend. Αυτά σίγουρα και βλέπουμε. Το τελευταίο το γράφω, γιατί περιμένουμε από μέρα σε μέρα το ULTIMA VIII της Origin, το οποίο -από ό,τι λέγεται και γράφεται- έχει τα πιο λεπτομερή γραφικά που έχουν εμφανιστεί ως τώρα σε παιχνίδι. ■

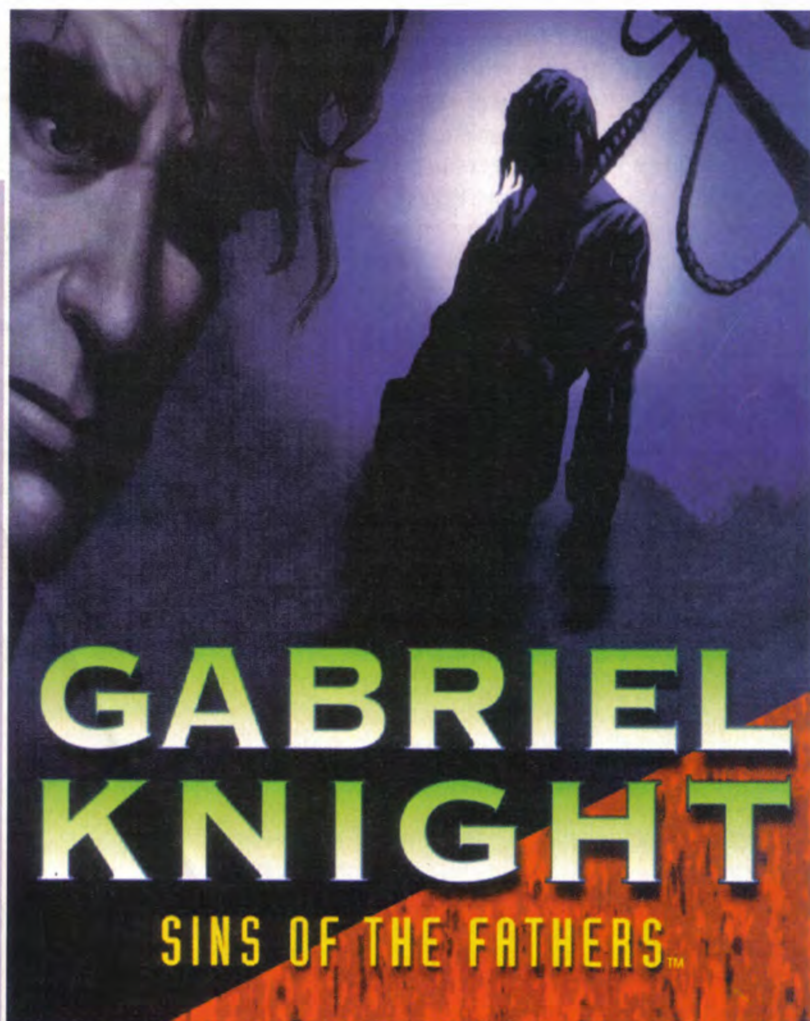




SPECIAL review

Σε εμάς η μαύρη μαγεία προέκυψε τελευταία, άχαρη - αν και δυστυχώς θρηνήσαμε ανθρώπινες ζωές - μίζερη, αποστερημένη από κάθε βαθύτερη και ενδιαφέρουσα πλευρά. Ετσι είμαστε εμείς οι Ελληνες. Σχεδόν σε όλα χείριστοι αντιγραφείς. Τι θα λέγατε όμως για λίγη αυθεντική μαύρη μαγεία; Από πού; Αν δεν σας λένε τίποτα τα ονόματα Africans, Δυτικές Ινδίες, Αγ. Δομίνικος, Νέα Ορλεάνη, τότε είναι ευκαιρία να διευρύνετε λίγο τις γνώσεις σας. Μιλάμε για αυθεντική μαύρη μαγεία, για βουντού, για μεταμορφώσεις, για κινήσεις, αισθήσεις και αναφορές στο χώρο των υπερφυσικών διαστάσεων. Μιλάμε για τις μυστικές δυνάμεις του supernatural. Και η τρίχα κάγκελο, χωρίς υπερβολή.

του Αντρέα Τσουρινάκη



Το Gabriel's Knight βραβεύτηκε προτού καν κυκλοφορήσει στην αγορά. Η Sierra έδειξε "εικόνες" του παιχνιδιού στο τελευταίο Electronics Show στην Αμερική και όλοι έπαθαν ταραχή. Το περιοδικό Game Bytes το βράβευσε ως "το καλύτερο δείγμα της έκθεσης". Η δημιουργός του, η Jane Jensen, δεν σας είναι άγνωστη. Είναι εξ ημισείας δημιουργός τού KING'S QUEST 6, μαζί φυσικά με τη Roberta Williams. Το King's Quest 6 είναι αυτήν τη στιγμή το πρώτο adventure σε πωλήσεις σε όλο τον κόσμο. Είναι το πρώτο, τα αντίτυπα του οποίου εξαντλήθηκαν, μόλις κυκλοφόρησε.

Μιλάμε για τρελά λεφτά και μπράβο τους, αφού τους αξίζουν και με το παραπάνω. Η Jane λοιπόν (που είναι και ωραία και έξυπνη και πετυχημένη, έτσι για να παθαί-





νουν ταραχή από τη ζήλια τους μερικά αρσενικά) γράφει ιστορίες τρόμου και αγωνίας, εδώ και πολλά χρόνια. Ετσι, προέκυψε και το συμβόλαιό της με τη Sierra για την παραγωγή ενός adventure τρόμου. Προκαταβολικά, τονίζω ότι έχει κάνει φοβερή δουλειά σε όλα τα επίπεδα. Ας δούμε, όμως, πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΤΟ INSTALLATION

Χρειάζεται ειδική αναφορά, γιατί είναι ο μόνος τομέας στον οποίο το πρόγραμμα εμφανίζει σημαντικά προβλήματα, σε βαθμό μάλιστα που σε κάνει να αρρωστήσεις! Μετά από περιπέτειες περίπου 1 1/2 ώρας, βρήκα μαζί με το φίλο μου Βαγγέλη Κράτσα ότι το παιχνίδι για να τρέξει κανονικά δεν θέλει καθόλου SMARTDRIVE στο Autoexec.bat ή στο Config.sys. Σημειώστε το αυτό, γιατί δυστυχώς το πρόγραμμα δεν το αναφέρει πουθενά. Είναι δε, από ό,τι ξέρω, το πρώτο πρόγραμμα της Sierra που παρουσιάζει τέτοιο πρόβλημα. Εμφάνιζε κυρίως δύο κατηγορίες προβλημάτων. Η πρώτη είναι ότι, αφού έκλεινες και άνοιγες ξανά τον υπολογιστή σου, δεν αναγνώριζε τα προηγούμενα SAVES που είχες κάνει. Ετσι, ό,τι και όσο και αν είχες παίξει, πήγαινε άχρηστο. Το δεύτερο, που μου εμφάνισε έτσι ξαφνικά, είναι ότι, όταν πήγα να το τρέξω, απαιτούσε μνήμη 2 MB και, μολονότι έχω 4 MB, δεν την αναγνώριζε και δεν έτρεχε.

Κάντε, λοιπόν, install με την εντολή INSTALL-M. Και πάλι, όμως, ίσως σας εμφανίσει προβλήματα. Τι φταίει; Το πρόγραμμα δημιουργεί, ανάμεσα στα άλλα, ένα αρχείο, το resource.cfg. Αυτό φαίνεται να είναι υπεύθυνο για ό,τι σας προκύψει. Κατ' αρχάς, μπήκα σε αυτό και εκεί όπου ζητά μνήμη 2 MB το άλλαξα και το έκανα 1 MB. Και τότε, το πρόγραμμα έτρεξε!!! Επειδή όμως δεν ήξερα αν παρακάτω εμφάνιζε κάποιο πρόβλημα, το ξαναέβαλα στα 2 MB και έβγαλα το SMARTDRIVE. (Πρωτύτερα, είχα εγκαταστήσει και το 5.0 DOS, μήπως έφταιγε το DOS 6.0. Κατάλαβα ότι φταίει το SMARTDRIVE, όταν εγκατέστησα το DR.DOS 6.0 και έτρεξε κανονικά. Το DR.DOS 6.0, βλέπετε, δεν χρησιμοποιεί το SMARTDRIVE!!!)

Επειδή υπάρχει περίπτωση να έχετε προβλήματα με το mouse ή το memory driver, μπείτε στο πιο πάνω αρχείο και εκεί όπου αναφέρει "none", βάλτε τα δικά σας. Π.χ. για το mouse, όπου το έχετε (C:\DOS\MOUSE.COM), ή για το memory driver (C:\DOS\ EMM386.EXE). Το πρόγραμμα θα τα αναγνωρίσει και τώρα αν θα τρέξετε μέσα από το σκληρό ξανά το INSTALL, για να ξανακάνετε configuration, θα εμφανίζει τις αντίστοιχες επιλογές. Το τονίζω αυτό, γιατί από μόνο του το πρόγραμμα αρχικά ρυθμίζει μόνο την κάρτα ήχου!!! Αφού λοιπόν εξοικειωθείτε με τα παραπάνω προβλήματα, μπορείτε να αρχίσετε κανονικά το παιχνίδι.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Προτού μπούμε στο κυρίως θέμα, ας κάνουμε μια επισήμανση. Μετά από αρκετό καιρό, η Sierra βγάζει ένα adventure, τα



ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί, acintosh
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανωτέρα



Η ΙΕΡΟΤΕΛΕΣΤΙΑ ΣΤΟ ΒΑΥΟU



















Gabriel Knight



Η υπάλληλός σου, Grace



Η Moonbeam

Η Gerde

Ο καθηγητής Hart



Ο θείος σου



Η Malia Gedde



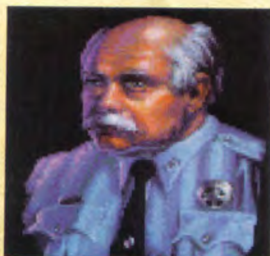
Η γιαγιά σου



Ο Dr John



Η Madame Cazaunoux



Ο αρχιφύλακας Frank



Ο detective Mosely



Ο Willie

manual του οποίου προκαλούν πραγματικά αίσθηση. Το ένα από αυτά είναι ένα 36σέλιδο έγχρωμο κόμικ, που καλύπτει όλο το background της ιστορίας μας. Εχει γίνει φοβερή δουλειά και οι χρωματισμοί του κόκκινου (αίμα) και του μαύρου (σκότος) δημιουργούν μοναδική αίσθηση σε αυτόν που το διαβάζει.

Διαβάστε, λοιπόν, προσεκτικά το έγχρωμο αυτό κόμικ, γιατί θα σας χρειαστεί 100% στην περιπέτεια αργότερα. Είσαι λοιπόν ο Gabriel Knight, βιβλιοπώλης που πουλά σπάνια βιβλία αλλά και συγγραφέας.

Τελευταία, ασχολείσαι με τη συγγραφή ενός βιβλίου, με θέμα το βουντού και τη μαύρη μαγεία. Αν ήξερες τι σε περιμένει! Η περιπέτεια ακολουθεί εξελικτική πορεία και διαρκεί 10 ημέρες. Κάθε μέρα πρέπει να κάνεις μια σειρά πραγμάτων, ερευνών κ.λπ., και η μέρα σου δεν πρόκειται να τελειώσει, αν δεν ολοκληρώσεις πρώτα ό,τι πρέπει να κάνεις. Και ξαφνικά, προκύπτουν μια σειρά από δολοφονίες, που έχουν γίνει με τελετουργικό τρόπο. Ο αστυνόμος Mosely, επικεφαλής των υποθέσεων αυτών, είναι φίλος σου, του οποίου τις γνώσεις έτσι και αλλιώς χρησιμοποιούσες για τη συγγραφή του βιβλίου σου.

Σύντομα θα γνωρίσεις, έστω και φευγαλέα, μια πανέμορφη μιγάδα, τη Malia Gedde. Ερωτας με την πρώτη ματιά που λένε και έχεις την αίσθηση ότι τα συναισθήματα είναι αμοιβαία. Τυχαίνει όμως να είναι πάμπλουτη.

Σύντομα, θα ανακαλύψεις ότι ο πατέρας σου είναι Γερμανός, που άλλαξε το όνομά του. (Γιατί άραγε;) Πολύ γρήγορα, θα βρεθείς σε μια φοβερή δίνη γεγονότων, όπου οι καταστάσεις φαίνεται να ξεπερνούν τις δυνατότητές σου. Θα χρειαστεί να ταξιδέψεις στη Γερμανία και την Αφρική. Θα αναγκαστείς να μάθεις τα πάντα γύρω από τα φίδια, μια και η αυθεντική μαύρη μαγεία χρησιμοποιεί πολλά από αυτά, ειδικά δε τους πύθωνες. Ποια είναι τέλος πάντων αυτή η Tetelo; Ποια είναι στην πραγματικότητα η Malia Gedde, αλλά και ποιος είσαι εσύ; Ποιος κρύβεται πίσω από την απαγωγή της Grace; Τι ρόλο διαδραματίζει το περιβόητο talisman και από πού προέρχεται; Σε αυτά και σε άλλα πολλά ερωτήματα πρέπει να βρεις μία απάντηση. Η αλήθεια είναι τρομακτική. Θα ανατρέψει τα πάντα στη

ζωή σου. Είναι ένας δρόμος χωρίς γυρισμό. Μια μοναδική ιστορία τρόμου και μαύρης μαγείας. Ενα είναι σίγουρο: όποιος το τελειώσει, γιατί το adventure αυτό είναι αρκετά δύσκολο, θα το σκέπτεται και θα το συζητά για αρκετές μέρες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδώ είναι που η Sierra έχει αλλάξει τα πάντα. Κατ' αρχάς, τα γραφικά δεν καταλαμβάνουν ολόκληρη την οθόνη, αλλά περίπου τα 4/7 αυτής. Στο πάνω μέρος βρίσκεται το ξανασχεδιασμένο user-interface, ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα διάφορα κείμενα. Για το adventure αυτό προσλήφθηκαν ορισμένοι πασίγνωστοι ηθοποιοί, οι οποίοι όμως θα φαίνονται κυρίως στην έκδοση για CD. Οι ηθοποιοί αυτοί είναι η Virginia Capers (αφηγήτρια, γνωστή από το "Murder she wrote" της τηλεόρασης), ο Rocky Carroll (ως Willy, γνωστός από τα "Born on the 4th of July", "Talk Radio"), ο Tim Curry (ως Gabriel, γνωστός από τα "Hunt for Red October", "Home Alone 2" κ.λπ.), ο Mark Hamill (από την τριλογία "Ο Πόλεμος των άστρων" κ.λπ.) και άλλοι σημαντικοί ηθοποιοί.

Εχει γίνει δηλαδή μια δουλειά χωρίς προηγούμενο, μέχρι στιγμής τουλάχιστον. Το user-interface έχει ξανασχεδιαστεί σε πιο φουτουριστικό στιλ, έχουν προστεθεί νέα icons και το πιο σημαντικό είναι ότι επιτέλους έγινε πάρα πολύ λειτουργικό. Το πάνελ με τα icons μένει μόνιμα ανοικτό στο πάνω μέρος της οθόνης, αν κάνεις κλικ στο HIDE ICON στα CONTROLS. Από τα αριστερά προς τα δεξιά συναντάμε τα WALK (πάνω), ASK (κάτω), LOOK (πάνω), TALK (κάτω), PICK UP/GET (πάνω), OPERATE/USE (κάτω), OPEN/CLOSE (πάνω), MOVE (κάτω), INVENTORY (πάνω), RECORDER (κάτω), ITEM FROM INVENTORY FOR ACTION, SCORE και το CONTROLS που περιέχει τα RESTORE (R), SAVE (S), QUIT, τις ρυθμίσεις



Κάνοντας την ιεροτελεστία στο κάστρο.

των Speed, Music, Sound, Text, Detail. Εδώ υπάρχουν και άλλες επιλογές, που αφορούν όμως στην έκδοση για CD και οι οποίες επιτρέπουν text και speech ή μόνο speech. (Επιτέλους, πρώτη από όλες η Sierra κατανόησε το πρόβλημα. Στις εκδόσεις για CD μέχρι τώρα έβαζαν μόνο



Βρίσκοντας τα ίχνη της μαύρης μαγείας στο βιβλιοπωλείο σου.



Η εξαφάνιση της μάντισσας.

speech και κόντευαν να μας τρελάνουν. Μια λέξη αν σου ξέφευγε, φτου όλος ο διάλογος από την αρχή, λες και ήταν δύσκολο να βάλουν και το text.)

Το RECORDER καταγράφει με πανέξυπνο τρόπο όλους τους διαλόγους σε μορφή text (τύφλα να έχει το Laura Bow 2, που μας ξεθέωσε). Περιέχει 16 κασέτες, μία για κάθε χαρακτήρα. Τρομερή δουλειά! Αργότερα, θα χρειαστεί να μεταφράσεις μέσα από μία ειδική οθόνη μηνύματα Voodoo, ενώ πάλι από άλλη ειδική οθόνη θα στέλνεις και θα παίρνεις μηνύματα με drums. Στο INVENTORY υπάρχουν οι επιλογές READ, OPEN, LOOK. Τέλος, σημειώστε ότι το σκορ αναφέρει το maximum δυνατό (342) και όχι όπως στα Larry 6 και Police Quest 4 όπου δεν ξέρεις τι ψάχνεις.

Η κίνησή σου από τοποθεσία σε τοποθεσία γίνεται μέσω ενός χάρτη, ο οποίος θυμίζει Manhunter. Οταν μαθαίνεις μια νέα τοποθεσία, αυτή αυτόματα καταγράφεται



Ο κώδικας που γράφεις στον τάφο: "DJ BRING SEKEY MADOULE".



Το μήνυμα που παίρνεις μέσω των ντραμς.



Στη μυστική βιβλιοθήκη



Μεταμφιεσμένος σωστά παίρνεις μέρος στην ιεροτελεστία.





Ο θάνατος του θείου.

στο χάρτη. Ολα τα εικονίδια είναι σχεδιασμένα από την αρχή. Εχουν πολύ εντυπωσιακή σχεδίαση και, το κυριότερο, έχουν ένα ολοφάνερο HOT-POINT, που δείχνει ποιο σημείο ακριβώς κάνεις κλικ.

Μετά από πολλά χρόνια, έπαιξα ένα adventure της Sierra που όχι μόνο δεν με προβλημάτισε ο χειρισμός του, αλλά αντίθετα λειτούργησε άψογα σε όλα τα σημεία. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά. Τα έχει επιμεληθεί ο Stuart Rose από το Hollywood, ο οποίος έχει κερδίσει 10 βραβεία Emmy ("Robocop" κ.λπ.)!!! Εγώ τι άλλο να συμπληρώσω;

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ

Εχουμε να κάνουμε με ένα γνήσιο θρίλερ, από τα κορυφαία του είδους, το οποίο προσωπικά πιστεύω ότι θα σημείωνε επιτυχία και ως κινηματογραφική ταινία. Αυτό που νομίζω ότι πρέπει ιδιαίτερα να τονιστεί είναι η προοδευτικότητα στην αποκορύφωση της έντασης, της αγωνίας και του μυστηρίου.

Οι γρίφοι του δεν είναι παράλογοι, αν και θα ταίριαζε με την όλη ιστορία του "υπερφυσικού", απαιτούν όμως υψηλή πνευματική αυτοσυγκέντρωση, δηλαδή πολλή σκέψη. Σχεδόν από την αρχή της περιπέτειας, από πλευράς γρίφων, πέφτεις στα βαθιά νερά. Μελέτησε πάρα πολύ προσεκτικά το έγχρωμο κόμικ, το οποίο υπάρχει στο πακέτο. Περιέχει καθοριστικές πληροφορίες για τη συνέχεια του παιχνιδιού. Παρατήρησε αρκετές φορές επίσης την εισαγωγή. Και αυτή θα σου χρειαστεί αργότερα. Παραθέτω ενδεικτικά ορισμένα hints: Την 5η μέρα στο St Louis Cemetery άφησε το μήνυμα: "DJ BRING SEKEY MADOULE", σε κώδικα φυσικά. Την 6η μέρα στην Jackson Square στείλε τα μηνύματα: "CALL CONCLAVE", "TONIGHT", "SWAMP". Την 9η μέρα στο Inner Snake Mound Room πάρε με το μαχαίρι την καρδιά του νεκρού φρουρού (μαμά μου!!!). Στην τελική σύγκρουση (φινάλε), όταν η Tetelo έρθει να θυσιάσει την Grace, κάνε USE το talisman στην Tetelo. Πέτα το talisman στο Mosely. Μόλις η Tetelo σε αρπάξει, κάνε κλικ το PICK UP στο "Stone Idol". Το υπόλοιπο, όμως, το αφήνω σε εσάς.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, και αφού σου δώσει η Grace την/τις κασέτα/ες, κάνε κλικ πρώτα το LOOK και μετά τον PICK UP κέρσορα στην εφημερίδα στον πάγκο. (+10/19. Ξεκινώντας, έχεις +9 πόντους!) Κάνε επίσης κλικ το LOOK και τον PICK UP κέρσορα στο



Ο χορός της Moonbeam με το φίδι της.



Με τη Madame Cazaunoux ντυμένος σαν ιερέας σπίτι της.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το κορυφαίο από κάθε πλευρά adventure της Sierra, που έχω δει έως τώρα. Είναι μια πραγματικά εκπληκτική παραγωγή. Ενα γνήσιο θρίλερ, το οποίο συνιστάται ειδικότερα σε όσους έλκονται από τα λεγόμενα "υπερφυσικά": μαύρη μαγεία, βουντού, ιεροτελεστίες στην Αφρική και τέτοια!!! Και με εκπληκτικό χειρισμό, παρακαλώ!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	92
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94

96%

tweezers (+10/29) και στο magnifying glass (+10/39) στη δεξιά άκρη του ίδιου πάγκου. Κάνε 5 φορές κλικ τον TALK κέρσορα πάνω στην Grace. Κάνε κλικ τον ASK κέρσορα πάνω στην Grace. Ρώτα την για όλα, ειδικότερα όμως για το "MESSAGES" και το "MORE MESSAGES". Μαθαίνεις για τη γιαγιά σου. Ξανά το "MORE MESSAGES". Μαθαίνεις για κάποιον Heinz Ritter από τη Γερμανία. Ξανά το "MORE MESSAGES". Μαθαίνεις για τον αστυνομικό Mosely. Συνολικά παίρνεις +40 (/79. Κάνε κλικ πρώτα το LOOK και μετά τον OPEN κέρσορα στην ταμειακή μηχανή. Κάνε κλικ το LOOK και μετά τον PICK UP κέρσορα στην πιο αριστερή θήκη. Παίρνεις το κατακόκκινο gift certificate (+10/89). Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στον πίνακα στα δεξιά της Grace. Είναι του πατέρα σου. Κάνε κλικ το USE κέρσορα στη σκάλα, για να δεις την αντίδραση της Grace! Κάνε κλικ τον PICK UP κέρσορα στη βιβλιοθήκη (βόρεια όπως κοιτάς) στο πάνω δεξιά ράφι δίπλα από τη σκάλα. Αφορά στα φίδια. Το διαβάζεις (+10/99). Κάνε κλικ τον PICK UP κέρσορα στο πάνω πάλι ράφι, αλλά στην πάνω αριστερή γωνία. Είναι του Heinz Ritter (+10/10. Φαίνεται ότι υπάρχει κάποιο bug στο σκορ και ότι τα προηγούμενα ήταν +1/+1/+1/+4/+1/+1/+1 = 10). Κάνε κλικ τον PICK UP κέρσορα στα βιβλία στα ράφια στα αριστερά, στο πάνω ράφι, στη γωνία κοντά στην εξώπορτα. Παίρνεις και διαβάζεις ένα γερμανο-αγγλικό λεξικό. Τώρα, κάνε κλικ τον OPEN/CLOSE κέρσορα στην εξώπορτα. Βγαίνεις έξω. Στο χάρτη, κάνε κλικ στο "Greater New Orleans Area Map". Κάνε κλικ στο Grandmother Knight's House. Αφού φτάσεις και κάτσεις, κάνε κλικ 5 φορές τον TALK κέρσορα στη γιαγιά σου. Κάνε κλικ τον ASK κέρσορα σε αυτήν. Ρώτησέ την για όλα, ειδικότερα όμως για το KNIGHT FAMILY και μετά για τους HARRISON KNIGHT, PHILIP KNIGHT (ο πατέρας σου), MARGARET TEMPLETON KNIGHT (η μητέρα σου). Αυτό βάζει το Cemetery στο χάρτη. Η συνέχεια στην οθόνη σας... ■



Η προσωποποίηση του έρωτα, η πανέμορφη Malia Gedde.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 386.



Απαιτεί οπωσδήποτε 4 MB RAM!



Οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 16.5 MB χωρίς τα Saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 11 δισκέτες των 1.44 και το εισάγει η PLOTLINE ΕΠΕ.

Μέσα στο ρολόι του πατέρα σου θα βρεις πολύτιμες πληροφορίες.





Με το θείο σου στην Αφρική, προτού βρεις το talisman.



Κοιτώντας από ψηλά την Jackson Square.



Το Inca ήταν ένα από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια του 1993. Πριν από λίγο καιρό κυκλοφόρησε η δεύτερή του συνέχεια, που ελπίζαμε να έχει καλύτερο gameplay - το μόνο ίσως αρνητικό του πρώτου. Αν και το σενάριό του είναι αρκετά καλύτερο, η γενική εικόνα δεν διαφέρει και πολύ, με αποτέλεσμα να κοπάσει ο πρώτος μας ενθουσιασμός.

• *του Αργύρη Γιαγιά*

Έχει περάσει περίπου ένας χρόνος από τότε που κυκλοφόρησε το πρώτο Inca και η Coktel Vision, όπως αναμενόταν τους δύο τελευταίους μήνες, κυκλοφόρησε τη συνέχεια του. Το Inca 2 Wiracocha κινείται και αυτό στα πλαίσια και το ύφος του πρώτου Inca, μια και η συνταγή του πρώτου ήταν αρκετά επιτυχημένη. Μάλιστα, η ιστορία που εξελίσσεται στο Inca 2 είναι συνέχειά του πρώτου παιχνιδιού, σαν το νούμερο 2 μιας κινηματογραφικής ταινίας.

Ο Eldorado ανακαλύφθηκε ότι ήταν ο "μεγάλος" Inca, ο οποίος θα ένωνε τις τρεις δυνάμεις που ήταν κρυμμένες στο χώρο και το χρόνο από τον Huayna Capac. Η ένωσή τους έδωσε και πάλι την αίγλη στην αυτοκρατορία των Incas. Ο Eldorado τώρα τυγχάνει μεγάλων τιμών και τεράστιου συμβολικού πρεστίζ, ενώ κρατεί τα τέσσερα τέταρτα της Αυτοκρατορίας, γνωστά ως Tawantinsuyu.

Αυτά τα τέσσερα τμήματα, μέσα σε λίγα χρόνια, έχουν εκτείνει τη δύναμή τους σε όλο το φάσμα του γαλαξία και μόνο η περιοχή "Old Lands", όπου διοικητής είναι ο Aguirre, ακόμα αρνείται να προσαρτηθεί στην αυτοκρατορία. Πρόσφατα όμως, ένας περίεργος μηχανικός αστεροειδής μπήκε σε τροχιά γύρω από τη Γη και την ίδια στιγμή σοβαρά προβλήματα άρχισαν να δημιουργούνται στην αυτοκρατορία.

Οι διαπλανητικές επικοινωνίες άρχισαν να γίνονται εξαιρετικά δύσκολες και μια μυστηριώδης σειρά από φυσικές καταστροφές άρχισαν να ανησυχούν την αυτοκρατορία. Μπροστά στην εικόνα μιας διαγραφόμενης απειλής, ο Eldorado κάλεσε σε συνέλευση το συμβούλιο των τεσσάρων τεταρτων της αυτοκρατορίας.

Ο νεαρός Atahualpa, ο γιος που χάρισε η Aclla στον Eldorado, ήταν πια αρκετά μεγάλος για να είναι μέλος του συμβουλίου, αλλά η αντίδρασή του στην κατάσταση δεν ήταν καθόλου "σοφή", όπως του πατέρα του. Καθοδηγείται από νεανική παρορμητικότητα και αυθορμητισμό. Για ακόμα μια φορά οι εξελίξεις επιβεβαιώνουν τα





ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

λόγια της προφητείας του Wiracocha; Θα είναι ο Atahualp, ο γιος του Eldorado, ο νέος εκλεκτός ήρωας που θα αντιμετωπίσει τις σατανικές δυνάμεις του Aguirre;

Τα παραπάνω όπως θα καταλάβατε είναι, με λίγα λόγια, η υπόθεση του Inca 2. Και αυτή τη φορά ο κακός που απειλεί την αυτοκρατορία είναι ο Aguirre και απλώς έχουν αλλάξει τα πρόσωπα των "καλών" με βασικότερο το ότι τώρα ο ήρωας είναι ο Atahualpal ο γιος του Eldorado, τουλάχιστον στην αρχή του παιχνιδιού. Και αυτό γιατί τα πράγματα στην αρχή (όπως και σε κάθε ταινία περιπέτειας) δεν εξελίσσονται καλά. Ο νεανικός αυθορμητισμός του Atahualpa δεν θα τον βοηθήσει και όταν βρεθεί αντιμέτωπος με τον Aguirre θα σκοτωθεί, λίγο πριν καταφέρει να τον βοηθήσει ο πατέρας του. Ετσι και πάλι ο Eldorado θα κληθεί να σώσει την αυτοκρατορία, αυτή τη φορά όμως διακατεχόμενος από συναισθήματα εκδίκησης για το θάνατο του γιου του. Οπως λοιπόν καταλάβατε, από αυτό το σημείο και μετά οι δύο πρωταγωνιστές είναι ίδιοι με αυτούς του πρώτου Inca, ολοκληρώνοντας τη συνήθη όψη ενός Νο2 κινηματογραφικού φιλμ. Οπως και στο πρώτο Inca έτσι και στο, το παιχνίδι χωρίζεται σε πολλά επιμέρους τμήματα με λογική συνέχεια, τα οποία ανήκουν σε δύο κατηγορίες.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Coktel Vision
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο











Τα puzzle games και τα arcade - shoot' em ups. Στο Inca 2, όμως,

ADVENTURE REVIEW

ΤΑ ΠΡΟΣΩΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Atahualpa

Νέος και ανυπόμονος, ο νεαρός πρίγκιπας, γιος της Aclla και του Eldorado, είναι ο διάδοχος του θρόνου. Ομορφος (μόνο για την αισθητική των Incas και δυνατός νέος, αλλά η μοίρα του επιφυλάσσει άσχημο τέλος.



Eldorado

Ο εκλεκτός του θεού που βοήθησε τους Incas την πρώτη φορά θα χρειαστεί να το κάνει και πάλι. Η νεανική του δύναμη έχει μετατραπεί πλέον σε σοφία και ενεργεί πολύ πιο συνετά.



Kelt Cartier

Ενας μισθοφόρος που θα σας δώσει σημαντική βοήθεια. Εχει έρθει από το πουθενά, είναι πολύ κυνικός και ανεύθυνος και φοράει μια στολή πιλότου του μεσοπολέμου που τον κάνει να ξεχωρίζει έντονα μέσα στη γενική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.



Dona Angelina

Μέλος του συμβουλίου των Incas με υψηλή θέση στην κυβέρνηση. Είναι αξιοπρόσεκτος χαρακτήρας και ξέρει να χρησιμοποιεί τη γοητεία της για να ολοκληρώσει τους σκοπούς της.



Yuna

Μια επιστήμονας, της οποίας η αφοσίωση στην έρευνα την έχει οδηγήσει να ζει μόνη μέσα στην έρημο. Ξέρει όλα τα μυστικά της ερήμου - θα σας βοηθήσει πάρα πολύ.



Acall

Γυναίκα του αυτοκράτορα, έχει μια ιδιόμορφη ομορφιά, αλλά, κυρίως, διαθέτει τη γνώση και την ικανότητα για να συμβουλεύει θετικά τον άνδρα της σε κρίσιμες στιγμές.



Aguirre

Το αίσθημα εκδίκησης από την ήττα του στο πρώτο Inca τον έχει κάνει ακόμα πιο ισχυρό. Ωστόσο, στην πορεία του παιχνιδιού διαπιστώνουμε ότι δεν είναι τόσο δυνατός όσο δείχνουν οι απειλές του.

υπάρχει ένα διαχωρισμός, όπως στις αρχές του παιχνιδιού καθώς θα πρέπει να διαλέξετε μια από τις δύο πόρτες της σοφίας ή του θάρρους, οι οποίες αντιστοιχούν στις έννοιες adventure ή arcade παιχνίδι αντίστοιχα.

Εχοντας τελειώσει το παιχνίδι και με τους δύο τρόπους διαπιστώνουμε, όμως, ότι οι διαφορές ανάμεσα στα δύο είναι ελάχιστες. Ετσι, όλα τα puzzles που υπάρχουν μέχρι το τέλος του παιχνιδιού είναι ίδια, με μόνη διαφορά το ότι στο adventure τμήμα θα πρέπει να βγείτε μέσα από ένα λαβύρινθο πριν ολοκληρώσετε το παιχνίδι, κάτι που δεν υπάρχει στο arcade τμήμα. Στο δεύτερο απλώς είναι λίγο δυσκολότερες οι μάχες που θα δώσετε, αλλά η διαφορά είναι πολύ μικρή και δεν δικαιολογεί τον ορισμό του διπλού μονοπατιού ολοκλήρωσης του παιχνιδιού. Κατά τη γνώμη μας, πρόκειται για ιδέα των κατασκευαστών για να προσελκύσουν παίκτες και από τα δύο στρατόπεδα.

Είναι όμως και μια προσπάθεια για να πάρει το παιχνίδι καλές κριτικές στον τομέα του gameplay, ένα σημείο το οποίο είχαν κατακρίνει όλοι στο πρώτο Inca. Δυστυχώς όμως και στο Inca 2 τα πράγματα δεν είναι καλύτερα. Μάλιστα σε ορισμένα σημεία έχουν γίνει βήματα περισσότερο προς τα πίσω παρά μπροστά.

Συγκεκριμένα, όσον αφορά στα επιμέρους puzzle games είναι κατά πλειοψηφία πολύ πιο εύκολα από ό,τι στο πρώτο Inca. Σημειωτέον ότι τα περισσότερα από αυτά τα έλυσα μόνος μου, χωρίς να χρειαστώ την τηλεφωνική βοήθεια του Γιάννη, κάτι που έγινε 2 με 3 φορές και μόνο μια μέρα, σε αντίθεση με το πρώτο Inca που είχαμε χρειαστεί μια περίπου εβδομάδα με ανοικτή γραμμή αλληλοβοήθειας. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και στα arcade τμήματα του παιχνιδιού.

Μπορώ να πω χαρακτηριστικά ότι τα πιο δύσκολα από αυτά ήταν η αρχική εκπαιδευτική πτήση και, λιγότερο, η τελευταία μάχη.

Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις κάθε arcade τμήμα ολοκληρώνεται χωρίς δεύτερη προσπάθεια και ενδεικτικά αναφέρω ότι τελείωσα το παιχνίδι μόνο με δύο load προηγούμενης θέσης.

ADVENTURE REVIEW



Και μια που αναφέραμε για την διαδικασία Load/Save να πούμε ότι το Inca 2 δεν χρησιμοποιεί την προηγούμενη τεχνική όπου σου δινόταν κατά διαστήματα ένας κωδικός (διαφορετικός από υπολογιστή σε υπολογιστή), αλλά τώρα, πάλι κατά διαστήματα, το παιχνίδι σώνεται αυτόματα και έτσι σου παρέχεται η δυνατότητα να συνεχίσεις από μια από τις σωσμένες θέσεις, τις οποίες χαρακτηρίζει φωτογραφία από το αντίστοιχο σημείο του παιχνιδιού.



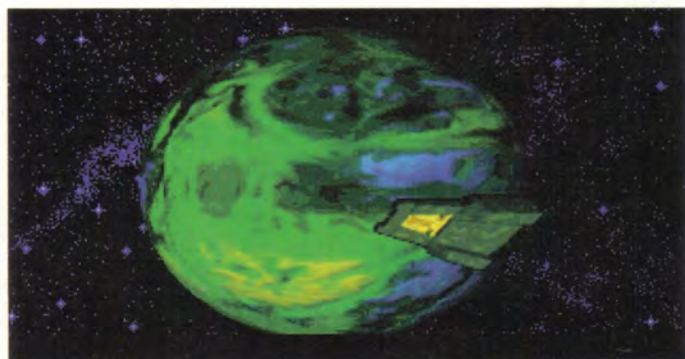
Επίσης, υπάρχει ένα ειδικό τμήμα αναπαραγωγής εικόνας και ήχου, όπου μπορείτε να ξαναπαρακολουθήσετε κάποια "κινηματογραφικά sequences" που έχουν ήδη γίνει στο παιχνίδι ή να ξανακούσετε κάποια από τα μουσικά κομμάτια. Αυτή η option θα ήταν πραγματικά χρήσιμη εάν το Inca 2 είχε μια πιο interactive πλοκή. Και εδώ, όμως, ακολουθεί το σενάριο του πρώτου Inca και, έτσι, ακολουθούμε βήμα προς το βήμα την προκαθορισμένη πορεία εξέλιξης του παιχνιδιού, χωρίς να μπορούμε να κάνουμε κάτι διαφορετικό. Ετσι, το παιχνίδι παίρνει τη μορφή της ταινίας με εμάς απλώς να συμμετάσχουμε σε κάποιες σκηνές με μόνη δυνατότητα να τις ολοκληρώσουμε με επιτυχία, γιατί αλλιώς θα κολλήσουμε σε εκείνο το σημείο.



Ομως, το Inca 2 δεν είναι τόσο αρνητικό όσο το παρουσιάζουμε μέχρι τώρα. Βασικό ατού του είναι τα πολύ καλά γραφικά.

Πραγματικά, τα καλοδουλεμένα γραφικά του πρώτου Inca έχουν βελτιωθεί, ενώ ακόμα και οι digitised φωτογραφίες των ηθοποιών που αναπαριστάνουν τους ήρωες του παιχνιδιού είναι πολύ καλύτερες. Δημι-









Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ CD

Παράλληλα με την έκδοση για δισκέτες είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε το INCA 2 και στην έκδοση για CD, στο οποίο το παιχνίδι καταλαμβάνει 180 MB. Ο μεγάλος όγκος οφείλεται στο speech που υπάρχει σε όλες τις σκηνές (καθόλου υπότιτλοι), το οποίο είναι στα αγγλικά, καθώς δεν υπάρχει καμιά αλλαγή στην πλοκή ή στα γραφικά.

Η τιμή, όμως, είναι παραπλήσια με αυτή της έκδοσης για δισκέτες και μπορεί να προτιμηθεί από τους κατόχους CD-ROM drive.



ουργούν μια έντονη κινηματογραφική ατμόσφαιρα, κάνοντάς σε πολλές φορές να ξεχάσεις ότι παίζεις ένα παιχνίδι. Αρωγός σε αυτό το σημείο θα ήταν και ο ήχος, εάν είχε ακολουθήσει το μοτίβο του προγόνου του, όπου υπήρχε μουσική των Incas. Στο Inca 2, όμως, υπάρχει μια άλλη μουσική που σε ορισμένες περιπτώσεις θυμίζει αυτή του Star Wars, θέλοντας να δώσει το αίσθημα της περιπέτειας στο παιχνίδι. Speech δεν υπάρχει πουθενά (μόνο στο CD) και όλοι οι διάλογοι εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Το θετικό είναι ότι το Inca 2 υποστηρίζει πέντε διαφορετικές γλώσσες για το παιχνίδι (όχι φυσικά την ελληνική).

Αλλες σημαντικές αλλαγές έχουν επέλθει στα τμήματα του Space Combat σε σχέση με το πρώτο Inca. Ενώ και τώρα ο χειρισμός του σκάφους έχει παραμείνει ο ίδιος, μέσω ποντικιού ή Joystick (δυστυχώς τώρα δεν υποστηρίζεται χειρισμός μέσω πληκτρολογίου) τα υπόλοιπα στοιχεία έχουν αλλάξει.

Ετσι, δεν υπάρχουν απλώς lasers για όπλα, αλλά μια σειρά από βόμβες, πυραύλους και άλλα, το καθένα με τα δικά του







ADVENTURE REVIEW

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 και άνω.


4MB


Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 22.5 MB μαζί με τα Saves.


VGA 320x200


10 δισκέτες 1.44"

χαρακτηριστικά. Τα πιο χρήσιμα από αυτά είναι ο IR πύραυλος, ο οποίος, αφού κάνουμε lock το αντίπαλο σκάφος, το ακολουθεί μέχρι να το χτυπήσει, χωρίς όμως σοβαρές ζημιές, γι' αυτό προτιμάται η Atomic disintegration bomb, η οποία δημιουργεί πολύ μεγάλη έκρηξη και μπορεί να καταστρέψει με μιας πολλά σκάφη, αλλά συνήθως έχουμε πολύ λίγες από αυτές. Εκτός από νέα όπλα το Tumi (το σκάφος μας, όπως και στο πρώτο Inca) διαθέτει και νέα όργανα που μας δίνουν χρήσιμες πληροφορίες.

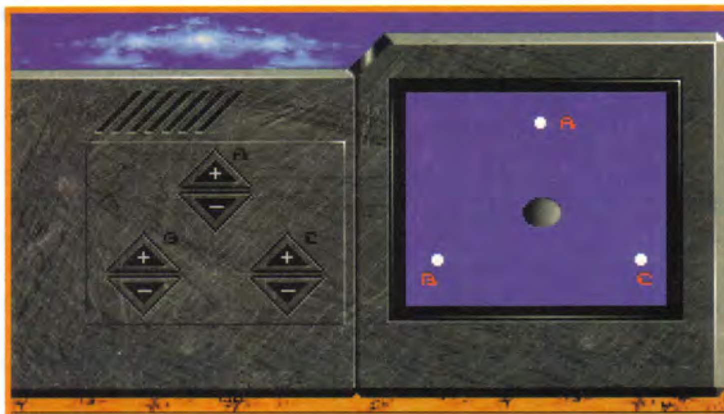
Κατ' αρχάς, στο μέσον της οθόνης υπάρχει μια γραμμή, της οποίας η κατεύθυνση δείχνει το πού βρίσκεται ο στόχος, ενώ ένα νούμερο υποδηλώνει την απόστασή του.

Επίσης, το Target Information Screen περιλαμβάνει χρήσιμες πληροφορίες που αφορούν στο στόχο. Σε αυτή θα βρούμε το όνομα του εχθρού, την απόσταση του, την ενέργεια που εκτελεί εκείνη τη στιγμή, την κατάσταση του σκάφους του, και την ταχύτητά του.

Επίσης, στο κέντρο υπάρχει ένα στόχαστρο για να βλέπουμε πότε έχουμε κάνει lock ένα αντίπαλο σκάφος. Εκτός από αυτή την οθόνη μπορούμε να εμφανίσουμε και άλλες, οι οποίες περιέχουν την κατάσταση του σκάφους μας, την πορεία πτήσης του σκάφους, ή το χάρτη μάχης με τη θέση όλων των σκαφών στο γύρω χώρο. Στο Inca 2 υπάρχει πολύ μεγαλύτερη ποικιλία και σε εχθρικά σκάφη (6) αλλά και σε φιλικά (3).

Επίσης, πρέπει να σημειώσουμε ότι εκτός από τις μάχες στο διάστημα υπάρχει και ένα σημείο όπου πολεμάτε πάνω σε έναν πλανήτη και μέσα από ένα τρένο προσπαθείτε με τα αντιαεροπορικά του πυροβόλα να αναχαιτίσετε τα εχθρικά σκάφη που προσπαθούν να σας καταστρέψουν πριν φθάσετε στο στόχο σας.

Κατά τη γνώμη μας, αυτή είναι η πιο εντυπωσιακή σκηνή δράσης του παιχνιδιού, γιατί περιέχει ταχύτατο scrolling, και του background τοπίου και των εχθρικών σκαφών, ενώ χρειάζονται ταχύτατες αντιδράσεις από τον παίκτη.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αξιοπρόσεχτο παιχνίδι, που όμως σε ορισμένα σημεία υστερεί από τον προκάτοχό του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	80

86%

Εξετάζοντας το Inca 2 δεν μπορούμε πούμε ότι είναι ένα κακό παιχνίδι. Οταν μάλιστα συνδυάζει arcade και adventure-puzzle κομμάτια με εκπληκτικά γραφικά, σίγουρα θα κάνει αισθητή την παρουσία του στην αγορά.

Ωστόσο, περιμέναμε να έχουν βελτιωθεί κάποια σημεία για τα οποία υπήρχαν αντιδράσεις στο πρώτο Inca (gameplay). Δυστυχώς, αυτό δεν έγινε και, επιπλέον, άλλαξαν σημεία που δίνουν ιδιαίτερη αίγλη (ήχος). Σίγουρα είναι κάτι το διαφορετικό, αφού δεν μπορεί να καταταγεί σε κάποια κατηγορία και σίγουρα σε πολλά σημεία θα εντυπωσιάσει τον παίκτη. ■



SIMULATION REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

ACES OVER EUROPE

ΟΙ ΑΣΟΙ ΠΟΥ ΠΕΤΑΝΕ ΑΚΟΜΑ

Οχι πια όμως. Η Dynamix, μετά το εξαίρετο Red Baron και το επίσης περίφημο Aces of the Pacific του 1992, μας έδωσε το 1993 το Aces over Europe. Ενα καθαρόαιμο flight simulator που καλύπτει τα αεροπλάνα της περιόδου 1944-45 στη Δυτική Ευρώπη.

Βρισκόμαστε δεμένοι μέσα στα πιο σπουδαία αεροπλάνα της εποχής, μερικά από τα οποία δεν έχω ξαναδεί σε simulation. Μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα από ME109G, ME109K, FW190A, FW190D-9, FW190F, ME262 και το πρώτο jet bomber, το ARADO 234, όσον αφορά στα Γερμανικά. Στα Συμμαχικά υπάρχουν τα κλασικά Mustang, Thunderbolt και Lightning, ενώ έχουν προσέξει ιδιαίτερα και τη RAF με 2 τύπους SPITFIRE (IX και XIV), το διάδοχο του Hurricane, το Typhoon (με 24κύλινδρο κινητήρα!), καθώς και το διάδοχό του, το Tempest. Ακόμα, μπορούμε να πετάξουμε το όμορφο ξύλινο - και γρήγορο - βομβαρδιστικό Mosquito σε δύο παραλλαγές.

Η υπόθεση του παιχνιδιού εκτυλίσσεται από την 1η Απριλίου 1944 με την προετοιμασία της απόβασης της Νορμανδίας μέχρι και το τέλος του πολέμου. Για να παίξουμε το παιχνίδι έχουμε δύο επιλογές: αποστολές ή καριέρα. Οσον αφορά στις αποστολές μπορούμε να διαλέξουμε μία από 12 τύπους, από αερομαχίες, συνοδεία βομβαρδιστικών, αναχαιτίσεις, μέχρι βομβαρδισμούς στόχων. Οι αερομαχίες δε λείπουν καθώς συνήθως συναντάμε στη διαδρομή ή το στόχο μας ομάδες εχθρικών καταδιωκτικών να μας περιμένουν.

Ευτυχώς που υπάρχει και η Dynamix... Και λέω ευτυχώς γιατί ακόμα παλεύω μέσα σε κάτι F15 να προγραμματίσω τα computer να lockάρουν στόχους πετώντας στα 200 πόδια, με όλα τα αξεσουάρ της σύγχρονης τεχνολογίας. Οχι ότι δεν είναι καλό, αλλά... Μας έλειψε η πτήση με πολυβόλα και μόνο, με ακροβατικά και ελιγμούς ακούγοντας - και βλέποντας - τον κινητήρα να γυρίζει εμπρός μας.

• **του Μιχάλη Τσιγώνη**

Τι προτιμάτε λοιπόν; Να πετάξετε με τη Luftwaffe εναντίον των ιπτάμενων φρουρίων της εποχής, δύο ή τρεις εναντίον 12 βομβαρδιστικών συν τα 4 καταδιωκτικά συνοδείας; Να χτυπάτε με Typhoon αεροδρόμια ή τρένα της εποχής; Ή να παίζετε κρυφτούλι με εχθρικά καταδιωκτικά, πετώντας γρήγορα βομβαρδιστικά; Ο,τι και να διαλέξετε, το παιχνίδι είναι το ίδιο όμορφο και απολαυστικό και φυσικά καλύπτει όλα τα γούστα της περιόδου 1944-45.

Πριν από κάθε αποστολή και ανάλογα με το είδος της, διαλέγουμε τι επιπλέον όπλα θέλουμε - επιπλέον κανόνια για αναχαιτίσεις ή βόμβες / ρουκέτες για βομβαρδισμό καθώς και το είδος του σχηματισμού που θα πετάξει. Εδώ διαλέγουμε και το επίπεδο του simulator, μέσα από πολλές παραμέτρους που συνθέτουν το συντελεστή δυσκολίας, από 0-100. Μέχρι και ρεαλιστικό καιρό μπορούμε





SIMULATION
REVIEW
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Εταιρία
Dynamix
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Δυσκολία
Μέση

να διαλέξουμε, καθώς και αν ο ήλιος (ναι! ο ήλιος) θα μας επιτρέπει να δούμε ή όχι ότι πετάει στην ευθεία προς αυτόν.

Μέσα στις αποστολές, είτε αυτές γίνονται μόνες τους είτε είναι αποστολές καριέρας, πετάμε συνήθως μαζί με άλλους. Υπάρχει συνεργασία με τα άλλα αεροπλάνα και δυνατότητα επικοινωνίας με συγκεκριμένα μηνύματα. Ο αρχηγός του σχηματισμού δίνει επιπλέον εντολές ανάλογα με τους διαθέσιμους στόχους. Μπορούμε να κατευθύνουμε την ομάδα μας σε συγκεκριμένο σημείο του χάρτη, για να έχουμε καλύτερη προσέγγιση του στόχου. Αν αναχαιτίζουμε βομβαρδιστικά, πάμε σε επίθεση από μπροστά που είναι αποτελεσματική, καθώς το μεγαλύτερο μέρος των πυρών του εχθρού συγκεντρώνεται σε επιθέσεις από το πίσω μέρος. Στο χάρτη μας μπορούμε να δούμε και αεροφωτογραφίες του στόχου για να ξέρουμε τι να χτυπήσουμε με τις βόμβες.



Οι τύποι των αεροπλάνων που πετάμε έχουν μεγάλες διαφορές μεταξύ τους σε απόδοση. Συνδυάζοντας το γεγονός αυτό με το επίπεδο της ομάδας που πετάμε έχουμε μια ρεαλιστική αναπαραγωγή της ατμόσφαιρας και των απαιτήσεων της εποχής για κάθε αντιμαχόμενη πλευρά. Μέσα στην πτήση τα γραφικά είναι πολυγωνικά και όχι bitmaps, μια μεγάλη διαφορά με το Secret weapons of the Luftwaffe. Ως αποτέλεσμα, η αναπαράσταση των αεροπλάνων από κάθε γωνία είναι ακριβής και ρεαλιστική, χωρίς να περισσεύουν ...pixels. Η λεπτομέρεια των αεροπλάνων είναι εξαιρετική και αναπαριστά με ακρίβεια τα χρώματα της εποχής. Αν πετάτε με Αμερικάνους, μπορεί να βρεθείτε μεσα σε ένα ασημί P38 με κίτρινες ουρές (!) ή ένα P47 με κόκκινα ακροπτερύγια. Τα αεροπλάνα της RAF έχουν το κλασικό πράσινο με γκρι καμουφλάζ και όλα τα συμμαχικά καταδιωκτικά έχουν τα invasion stripes, ασπρόμαυρες λωρίδες βαμμένες πάνω στα φτερά και στην άτρακτο για να ξεχωρίζουν από τα Γερμανικά στα συμμαχικά



αντιαεροπορικά. Στη Luftwaffe η απεικόνιση είναι αντίστοιχη, με κάθετες χρωματιστές λωρίδες στην άτρακτο και κίτρινες "μούρες" ανάλογα με τη μονάδα. Από κοντά, η λεπτομέρεια των αεροπλάνων είναι εξαιρετική με όλους αυτούς τους συνδυασμούς, με μεγάλη προσοχή στην ιστορική ακρίβεια, κάτι που θα εκπλήξει ευχάριστα όσους από εσάς είναι μοντελιστές. Η ανάλυση που χρησιμοποιείται είναι η 320x400x256, με εμφανέστατη διαφορά από τη συνηθισμένη 320x200x256 που είναι επίσης διαθέσιμη. Στην ανάλυση αυτή τα σχήματα είναι πολύ πιο λεπτομερή και καθαρά. Επιτέλους, φαίνεται μία τάση των κατασκευαστών simulators να χρησιμοποιούν υψηλότερες αναλύσεις χωρίς αλλαγή στην ταχύτητα απεικόνισης.

Ο ήχος που βγαίνει από τη SoundBlaster είναι εξαιρετικός. Η προσοχή στη λεπτομέρεια που έχει δοθεί φαίνεται όταν πλησιάζουμε άλλα αεροπλάνα: ακούμε τον κινητήρα τους και τα πολυβόλα τους. Ο ήχος των πυροβόλων μας επιτρέπει να ακούμε τον κρότο του κλείστρου! Για το χειρισμό έχουμε επιλογή από απλό joystick μέχρι και rudder pedals, flightstick, thrustmaster και όλα τα σχετικά που χρησιμοποιούν οι φανατικοί του είδους. Μπορούμε ακόμη να ρυθμίσουμε, με "ποτενσιόμετρα", τα επίπεδα λεπτομέρειας που θέλουμε στα αεροπλάνα και τους στόχους εδάφους καθώς και την ανάλυση του παιχνιδιού στην ίδια οθόνη χωρίς νέο installation. Το επίπεδο λεπτομέρειας θα φανεί χρήσιμο σε όσους έχουν αργό υποσύστημα οθόνης ή bus. Τα πλήκτρα χειρισμού είναι πολύ λίγα και απλά, περιλαμβάνοντας εξωτερικά views, μεταβλητή γωνία, ενώ υπάρχει και δυνατότητα να φτιάξουμε δικά μας εξωτερικά views στο αεροπλάνο που πετάμε.



Κάθε τύπος αεροπλάνου έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και στο expert flight model μπορεί να βρεθεί σε spin αν πετάμε με χαμηλή ταχύτητα, μας προειδοποιεί όμως πριν με ένα ενοχλητικό κούνημα όλης της οθόνης. Το ίδιο effex χρησιμοποιείται και όταν δεχόμαστε τα πυρά κάποιου εχθρικού αεροπλάνου. Γενικά, πάντως, η πτήση κάτω από τα 100





μίλια θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ανθυγιεινή. Τα χαρακτηριστικά πτήσης μπορούν να είναι πολύ ρεαλιστικά στο expert mode, όπου πραγματικά πετάμε αεροπλάνο και όχι arcade δίκαννο. Επιπλέον φορτία σε αυτό το mode επηρεάζουν την απόδοση του αεροπλάνου και οι επιλογές μας πρέπει να είναι προσεκτικές μέχρι και τη χρήση flaps στις απογειώσεις με βαρύ φορτίο και μαλακό χέρι στο joystick.

Είναι πολύ χρήσιμο στην πτήση να ακολουθούμε τα αεροπλάνα της ομάδας μας. Ανάλογα με την ικανότητά τους, οι συνάδελφοί μας θα βοηθήσουν στην αποστολή. Είναι πολύ πιο εύκολο να αντιμετωπίζουμε τους αντιπάλους ομαδικά. Ειδικά οι αποστολές της Luftwaffe είναι αρκετά δύσκολες, καθώς αντιμετωπίζουμε συνήθως τέσσερα μέχρι δώδεκα βομβαρδιστικά με εύστοχους πυροβολητές, συν τέσσερα καταδιωκτικά συνοδείας. Προς

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

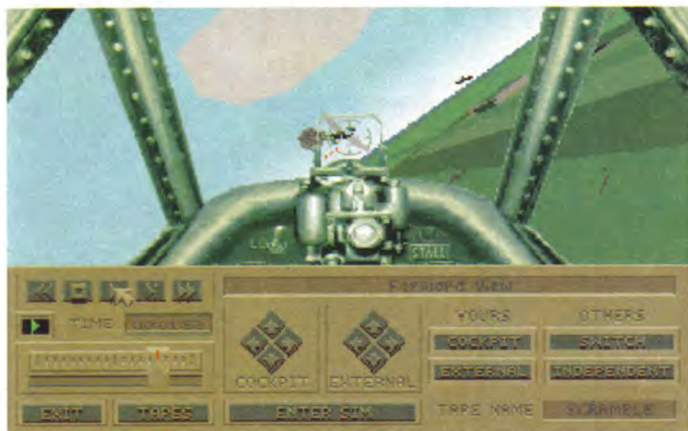
	80386
	600K Conventional + 1MB EMS
	Σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 8MB.
	VGA 320x200 / 320x400
	5 δισκέτες 1.44MB

το τέλος ειδικά του πολέμου, εξαιτίας της φθοράς που είχε υποστεί η Luftwaffe, μπορεί να βρεθούμε να πετάμε μόνοι μας εναντίον ολόκληρων εχθρικών σχηματισμών. Η μόνη λύση σε τέτοιες περιπτώσεις είναι να "τακτοποιήσουμε" πρώτα τα καταδιωκτικά συνοδείας και μετά, αν έχουμε κάνει και οικονομία στα πυρομαχικά, να ρίξουμε όσα βομβαρδιστικά μπορούμε πριν αυτά φτάσουν στο στόχο. Η συμπεριφορά των εχθρικών καταδιωκτικών καθορίζεται από την ποιότητα του αντίπαλου πιλότου. Οταν κάνουμε μία κατάρριψη, το παιχνίδι μάς αναφέρει τι αεροπλάνο ρίξαμε και τι επίπεδο πιλότου το πετούσε. Σε επίθεση εναντίον σμήνους βομβαρδιστικών, ανάλογα με τη σφοδρότητα και τη χρήση ρουκετών κατά σχηματισμών, το σμήνος μπορεί να σκορπίσει κάνοντας έτσι ευκολότερη λεία τα μεμονωμένα βομβαρδιστικά που δεν έχουν πια τη συλλογική άμυνα των διασταυρούμενων πυρών τους. Ομως, και εδώ δείγμα καλής δουλειάς, τα βομβαρδιστικά προσπαθούν να ξαναφτιάξουν το σχηματισμό! Στο τέλος της αποστολής και πριν προχωρήσουμε στη σχετική βαθμολογία, μπορούμε να διαλέξουμε να την ξαναπετάξουμε - ευτυχώς, σε περίπτωση ατυχούς κατάληξης - ή να τη σώσουμε σε camera. Η επιτυχία κάθε αποστολής εξαρτάται από το αν πετύχαμε το στόχο της. Ετσι, σε ένα βομβαρδισμό πλοίων, π.χ., πρώτα μετράει αν και πόση ζημιά κάναμε στα πλοία και μετά οι καταρρίψεις που κάνουμε κατά τη διάρκεια της αποστολής. Η βαθμολογία μας επηρεάζεται κυρίως από την επιτυχία του στόχου της αποστολής, τις καταρρίψεις μας και την επιβίωση των υπόλοιπων μελών της ομάδας.

Μπορούμε να ξαναδούμε την camera μιας αποστολής σε ειδικό VCR από όποια θέση θέλουμε, ακόμη και εχθρικού αεροπλάνου! Τα χειριστήρια εδώ θυμίζουν κασετόφωνο, με δυνατότητες zoom in και out στα κατορθώματά μας. Το παιχνίδι δίνει και μερικά prerecorded φιλμάκια. αλλά κάτι μου λέει ότι μπορείτε να φτιάξετε και πολύ καλύτερα για εσάς και τους... φίλους σας. Αν θέλουμε πραγματικά να ζήσουμε στην ατμόσφαιρα της εποχής μπορούμε να κάνουμε καριέρα στη RAF, την Army Air Force (US) ή τη Luftwaffe. Επιλέγοντας καριέρα, αυτή θα χωριστεί σε μεγάλα campaigns όπου μπορούμε να διαλέξουμε πότε ακριβώς θέλουμε να αρχίσουμε τη συμμετοχή μας στην τελευταία περίοδο του πολέμου. Ενδιάμεσα στις αποστολές έρχονται πού και πού μηνύματα από το αρχηγείο, όπου βλέπουμε την πορεία του πολέμου στον αέρα. Εκεί θα πετάμε με ό,τι αεροπλάνο υπήρχε τη συγκεκριμένη ημερομηνία σε συγκεκριμένες









μονάδες. Οι αποστολές εξαρτώνται από τη μονάδα στην οποία ανήκουμε. Σε μονάδα Mustang θα αναλαμβάνουμε την προστασία βομβαρδιστικών μέχρι το στόχο και πίσω. Αν πετάμε στη RAF με Typhoon θα έχουμε πολλές αποστολές βομβαρδισμού αεροδρομίων, τρένων, αποθηκών και γενικά οποιουδήποτε ακίνητου ή κινητού στόχου υπήρχε την εποχή εκείνη στην κατεχόμενη Ευρώπη. Ενδιάμεσα στα campaigns μπορούμε να πάρουμε μετάθεση σε οποιαδήποτε μονάδα της αρεσκείας μας με ίδιο ή διαφορετικό τύπο αεροπλάνου. Οι μονάδες είναι οι αυθεντικές της περιόδου 1944-45.

Μπορούμε ακόμα, στην αρχή της καριέρας, να ορίσουμε το βαθμό κατάταξής μας στην αεροπορία. Ξεκινώντας από χαμηλά στην ιεραρχία, μας δίνεται η ευκαιρία να πετάξουμε με παλιότερους πιλότους και να δούμε τον τρόπο δράσης τους. Οι αποστολές είναι σχεδόν τυχαίες και επηρεάζονται μόνο από το τι αεροπλάνο πετάει η μονάδα που διαλέξαμε. Τα Mustangs έχουν πολλές αποστολές συνοδείας βομβαρδιστικών ενώ τα Mosquitoes επιτίθενται σε στόχους εδάφους. Στους Γερμανούς, τα FW190 θα έχουν πολλές αποστολές αναχαίτισης βομβαρδιστικών και τα jets Arado 234 μόνο βομβαρδισμού.

Πριν από κάθε αποστολή σε καριέρα, μπορούμε να δούμε το επίπεδο των πιλότων που μας συνοδεύουν, το είδος του σχηματισμού και τα επιπλέον φορτία, ανάλογα με το είδος της αποστολής. Εκτός από τους συναδέλφους όλα τα διαλέγει ο αρχηγός του σχηματισμού, που μπορεί να είμαστε και εμείς όταν θα έχουμε πάρει την προαγωγή σε σμηναγό. Στο τέλος κάθε αποστολής, ανάλογα με την αποτελεσματικότητά μας, "πέφτουν" οι προαγωγές και τα παράσημα. Αν πετύχαμε το σκοπό μας έχουμε καλή σειρά για προαγωγή, ενώ με πολλές καταρρίψεις παίρνουμε παράσημα. Είτε σε προαγωγή είτε σε παράσημο ακολουθεί μικρό φιλμάκι digitized με την πρέπουσα υπόκρουση! Στο τέλος κάθε campaign έχουμε μια περίληψη της ιστορικής στιγμής και την ευκαιρία να αλλάξουμε μονάδα με επιλογή από αυθεντικές μονάδες της περιόδου. Αν καταρριφθούμε σε εχθρική περιοχή, περιμένουμε το τέλος του πολέμου πίσω από τα σχετικά κάγκελα ή, αν τραυματιστούμε σοβαρά, επανερχόμαστε σε δράση μερικούς μήνες αργότερα, όχι όμως αν επέλθει το μοιραίο. Ολες αυτές οι ...δυστυχίες συνοδεύονται από γραφικά films των 10 δευτερολέπτων.

Προσωπικά, επιλέγω πάντα το replay mission για να μην ξαναρχίζω από την αρχή. Αν στο τέλος της καριέρας έχουμε περισσότερες καταρρίψεις από τον καλύτερο της αντίστοιχης πλευράς, παίρνουμε το ζηλευτό τίτλο Ace of Aces. Αυτό είναι σχετικά εύκολο για τους συμμάχους, αλλά για τους Γερμανούς θέλει πάνω από 200 καταρρίψεις.

Αφησα τελευταίο το manual. Το βιβλίο που συνοδεύει το παιχνίδι είναι ένα δείγμα τελειότητας. Λέω βιβλίο και όχι manual. Μπορεί να σταθεί άνετα σε μία βιβλιοθήκη με ιστορία της περιόδου και πιστέψτε με... έχω αρκετά τέτοια. Το πρώτο τμήμα αναφέρεται στην πολεμική ιστορία της περιόδου με 88 σελίδες, αυθεντικές - και σπάνιες φωτογραφίες -, αφηγήσεις πρωταγωνιστών, μια πλήρη σύνοψη της ιστορικής περιόδου δοσμένη με συνέπεια και ακρίβεια. Το δεύτερο τμήμα περιγράφει 17 αεροπλάνα σε δύο σελίδες το καθένα με τεχνικά χαρακτηριστικά, φωτογραφία και έγχρωμο σχέδιο με κάτοψη και προφίλ. Το τρίτο τμήμα περιγράφει σε 36 σελίδες τη φυσική της πτήσης με απλά λόγια, μια συζήτηση περί τακτικής με σχήματα ελιγμών, τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε, τα επίγεια... μέσα και τα παράσημα. Το τέταρτο τμήμα αναφέρει πώς θα παίξετε το παιχνίδι σε 36 σελίδες με όλα τα κουμπιά χειρισμού και τις ιδιαιτερότητες των ακριβών joysticks, τα οποία έχει σε φωτογραφίες. Διασπαρμένες σε όλα αυτά τα τμήματα υπάρχουν φωτογραφίες από τη ζωή της περιόδου με έμφαση σε ανθρώπους και μηχανές παράλληλα.

Στο τέλος υπάρχει ακόμη και βιβλιογραφία τίτλων που χρησιμοποιήθηκαν.

Δεν νομίζω πως έχω ξαναδεί simulator τόσο ολοκληρωμένο. Θα αρέσει σε αρχάριους και προχωρημένους εξίσου. Αξίζει σαν πρωτότυπο στη συλλογή των φανατικών του είδους. Πετυχαίνει σε μία δύσκολη αποστολή, ήτοι την απεικόνιση μιας πραγματικότητας και όχι φαντασίας. Αυτά ...και καλές πτήσεις!

Eagleone

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το καλύτερο sim της περιόδου 1944-45.

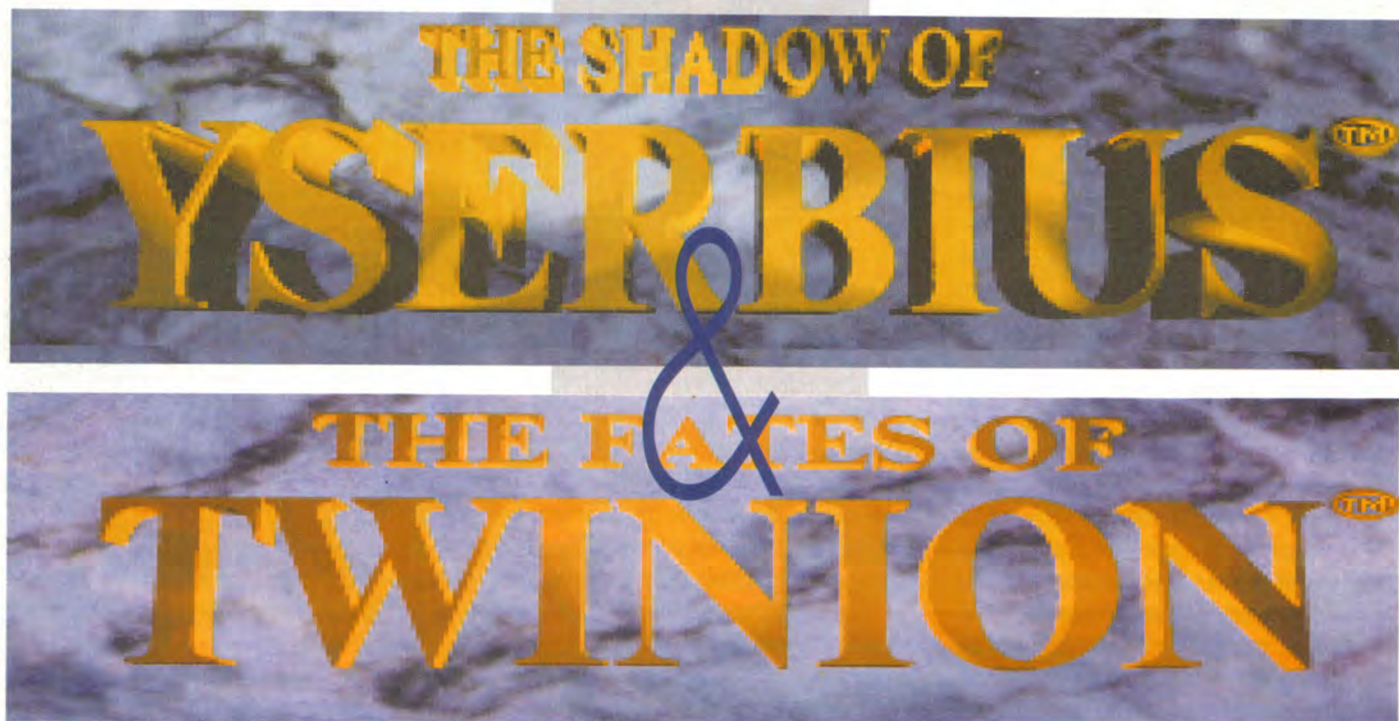
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	96
GAMEPLAY	99
ΑΝΤΟΧΗ	92

95%

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Τα ON-LINE MULTIPLAYER GAMES είναι η τελευταία μόδα στην Αμερική. Φυσικά, η Sierra δεν μπορούσε να μείνει απ' έξω. Ετσι έφτιαξε το Sierra Network (TSN), το οποίο τώρα πλέον ονομάζεται The Imagination Network (INN), μια και η περιβόητη AT&T αγόρασε ένα σημαντικό πακέτο μετοχών του δικτύου. Αυτήν τη στιγμή, η βάση της Sierra θεωρείται η πιο επιτυχημένη στον τομέα της, ενώ το Yserbius, σύμφωνα με τη γνώμη ειδικών και κοινού, θεωρείται το πιο επιτυχημένο και περίπλοκο multiplayer R.P.G. που έχει εμφανιστεί ως τώρα.

THE IMAGINATION NETWORK

Η βάση της Sierra είναι καθαρά ψυχαγωγική. Σε γενικές γραμμές, προσφέρει τα εξής: Το WAITING ROOM, όπου διαλέγεις συντρόφους για τα multiplayer games και κάνεις γενικές ή ιδιωτικές συνομιλίες (chats). Το BULLETIN BOARD, όπου διαβάζεις ή στέλνεις την αλληλογραφία σου. Το HINT BOARD, όπου βρίσκεις hints για όποιο παιχνίδι της Sierra ή της βάσης σε ενδιαφέρει. Η βάση επιτρέπει να παρακολουθείς κάποιο παιγνίδι και κάποιον παίκτη ειδικότερα, χωρίς εσύ να παίζεις (φοβερή δυνατότητα)! Σε αυτήν τη λειτουργία σού επιτρέπει να μιλάς και με τους παίκτες που παρακολουθείς!!! Η βάση προσφέρει τα εξής πεδία παιχνιδιών, όλα με full-screen γραφικά: Το SIERRALAND, όπου διαλέγεις τα RED BARON, MINIGOLF, PAINTBALL κ.ά. Το LARRYLAND, όπου παίζεις ό,τι έχει σχέση με τον τζόγο (Blackjack, poker, slots, roulette κ.λπ.). Και, τέλος, το MEDIEVALAND, όπου παίζεις τα Yserbius ή Twinion. Ο χαμός φυσικά γίνεται στο ON-LINE RED BARON και, κυρίως, στα YSERBIUS και TWINION. Η βάση απαιτεί μίνιμουμ 286 στα 16 MHz και modems με 1200 baud. Ορισμένα παιχνίδια, όμως, έχουν ειδικές απαιτήσεις, όπως αυτά που εξετάζουμε στο εν λόγω άρθρο.

Δεν είναι τυχαίο ότι η Sierra είναι η μεγαλύτερη εταιρία στο χώρο των adventures. Ξέρει πώς να δημιουργεί αξεπέραστες επιτυχίες. Τι έκανε λοιπόν για να φτιάξει το καλύτερο ON-LINE MULTIPLAYER R.P.G., που υπάρχει σήμερα; Μια πολύ απλή κίνηση! Ανέθεσε στην Ybarra Productions να της το φτιάξει. Πού είναι το σημαντικό; Μα επικεφαλής της εταιρίας είναι ο Joe Ybarra, ο άνθρωπος που μας έδωσε τα αξεπέραστα Bard's Tales. Η επιτυχία ήταν εξασφαλισμένη.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Η ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ YSERBIUS ΚΑΙ TWINION

Το manual αναπτύσσει μέσα σε τέσσερις σελίδες τη βασική πλοκή της ιστορίας, πάνω στην οποία είναι δομημένη τα YSERBIUS και TWINION. Ολα ξεκινούν στο βάθος του χρόνου, όταν το Twinion ήταν μια πλούσια πόλη στο ομώνυμο νησί, την οποία κυβερνούσε η

ανθρώπινη δυναστεία των Galabryan. Η δυναστεία αυτή κάλεσε να έρθουν να ζήσουν στο νησί μέλη από όλα τα είδη των ανθρωποειδών και από όλες τις συντεχνίες.

Κάποτε κάλεσαν και έναν πανίσχυρο μάγο, μακρινό μου προπάππο, να μείνει κοντά τους, τον περιβόητο Arnakkian Slowfoot. Του έδωσαν φοβερό πλούτο και αυτός έθεσε την τεράστια μαγική του δύναμη στην υπηρεσία τους.

Ο προπάππος μου, όμως, έβαλε σκοπό να κυβερνήσει όλο το νησί. Κάλεσε κάποιους φοβερούς πολεμιστές και με τη βοήθεια τους νίκησε και σκότωσε το βασιλιά Leowyn. Στη θέση του εγκατέστησε το γιο τού νεκρού βασιλιά, τον αδύναμο Theowayen.

Πολύ γρήγορα, ο προπάππος μου Arnakkian κυριάρχησε σε όλο το νησί. Κάποτε έγινε μια τρομερή έκρηξη, που εξαφάνισε τα πάντα. Οι μύθοι αναφέρουν ότι ο μάγος, στην προσπάθειά του να δαμάσει ένα φοβερό Elemental, προκάλεσε την έκρηξη του ηφαιστείου, με αποτέλεσμα να θαφτούν σχεδόν τα πάντα κάτω από την ηφαιστειακή λάβα. Από τότε, το ηφαίστειο παραμένει ενεργό, αποθαρρύνοντας έτσι οποιονδήποτε πιθανό επισκέπτη.

Ενας όμως από τους τελευταίους επιζώντες της δυναστείας των Calabryans, ο Cleowyn the Cruel είχε παράξενα οράματα για την "ανοικοδόμηση" του νησιού. Προσπάθησε να ανακτήσει τα πλούτη τους, εξερευνώντας το εσωτερικό τού ηφαιστείου. Κάποια νύχτα, μια τρομερή κραυγή ακούστηκε σε όλο το νησί.

Εταιρία
Sierra
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί. Macintosh
Τύπος
3-D, RPG
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο



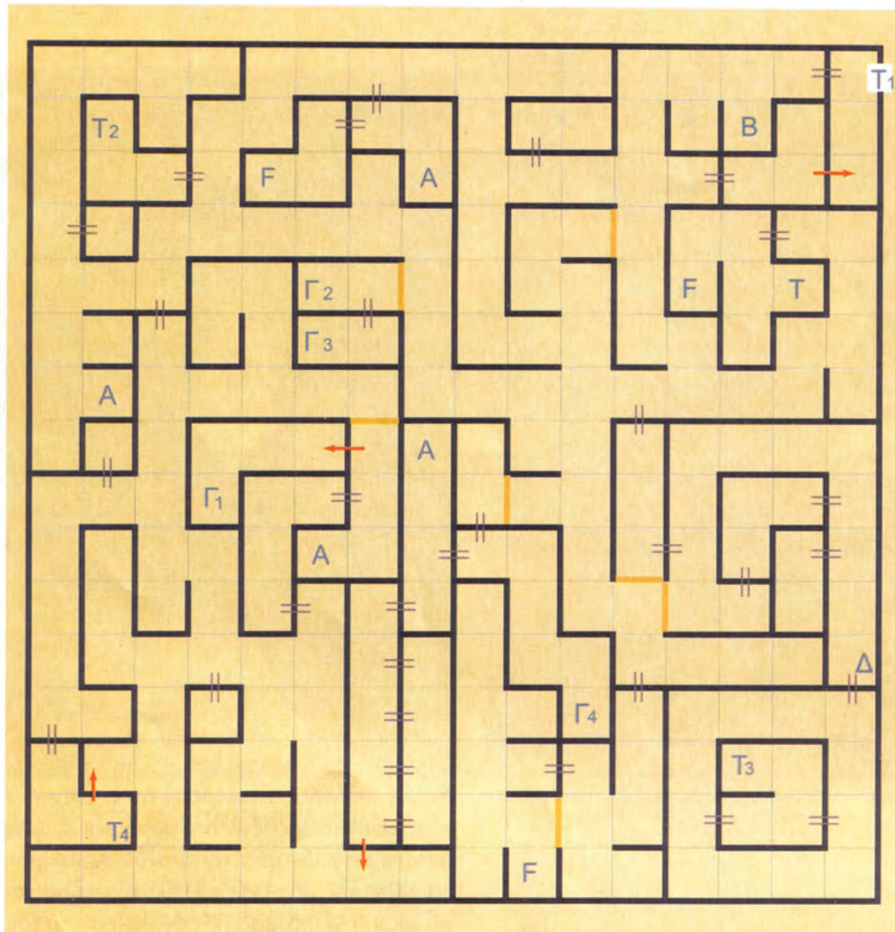
Ολοι έτρεξαν στο παλάτι, αλλά αυτό ήταν άδειο! Οι θρύλοι αναφέρουν ότι ο Cleowyn κατόρθωσε να βρει ένα πέρασμα και έτσι έφτασε στα απομεινάρια του μάγου Arnakkian, όπου είτε ελευθέρωσε το νεκρό πνεύμα του είτε, ακόμη χειρότερα, ενεργοποίησε το ίδιο το Elemental.

Πέρασαν αρκετά χρόνια και μια μέρα κατέφθασε στο νησί η πανέμορφη μάγισσα Aeowyn, κόρη του χαμένου βασιλιά Cleowyn. Επιθυμία της ήταν να βρει τον τάφο του πατέρα της. Αφού έμαθε για τη μάχη του Elemental



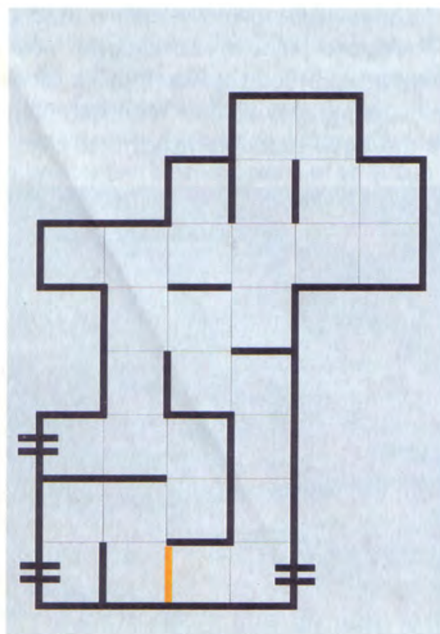


Οι οθόνες με τα guilds, τα Inns και τις εισόδους στο volcano των Yserbius και Twinion.



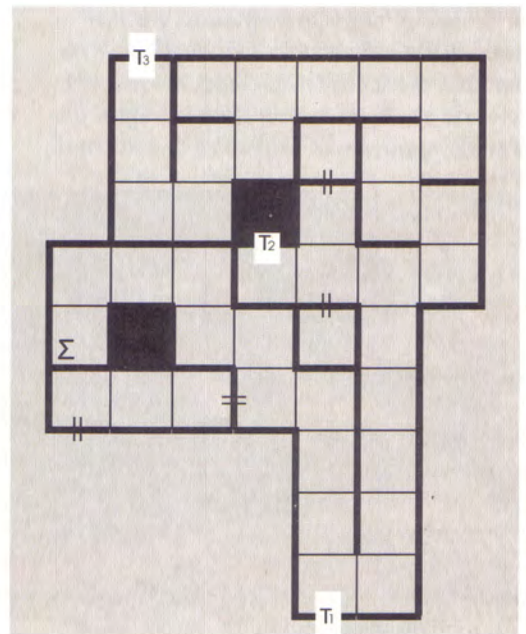
CEMETERY

Δ= ανοίγει μόνο με λάμπα.
F= συντριβάνι
A= τηλεμεταφέρεσαι στο B
Γ1= τηλεμεταφέρεσαι στο Γ2
Γ3= τηλεμεταφέρεσαι στο Γ4
T1= στο Carriage House (Twinion Keep)
T2= στο Snake Pit
T3= στην Crypt
T4= στο Chartographer Shop
→ μονή κατεύθυνση
— τοίχος που όταν είσαι από μέσα εξαφανίζεται



THE ENCLANE

Σ= Εδώ ξεκινάς
T1= Stables (Twinion Keep, L6)
T2= Twinion Keep (στην NW γωνία ακριβώς)
T3= High Cliffhanger



QUEEN'S PALACE

— τοίχος που όταν είσαι από μέσα εξαφανίζεται

SELECT SKILL TO USE

Deflect Magic - 12
Pursuit - 12 | Read Tracks - 12 | Reverie - 11
Leadership - 12 | Bard - 2 | Rune Reading - 12
Fencing - 12 | Detect - 12 | Staff - 2
Binding - 12
Intimidate - 12
CANCEL

SELECT SPELL TO CAST

Backfire - 50 | Lightning - 18 | Refresh - 6
Blast - 80 | Petrify - 25 | Teleport - 35
Poison Cloud - 32 | Bless - 9
Storm Wind - 18 | Cure - 24
Aura - 21 | Heal - 25
Dissipate - 15 | Light Shroud - 20 | Resist - 7
Fireball - 120 | Energy Field - 35 | Resuscitate - 30
Hail - 50 | Shield - 50 | True Seeing - 14
CANCEL

En-Li-Kil με το μάγο Arnakkian και την καταστροφή που επακολούθησε, αυτοανακηρύχτηκε Queen Aeowyn of Twinion και με τις μαγικές της δυνάμεις άρχισε να κτίζει το παλάτι της, κοντά σε αυτό του νεκρού πατέρα της. Τότε βρήκε δύο μυθικούς παπύρους του Arnakkian, οι οποίοι περιγράφουν τις εμπειρίες του με το Elemental του Χρόνου, το En-Li-Kil, και τις προσπάθειές του να βρει την αθανασία.

Οι πάπυροι εξηγούσαν τα πάντα που είχαν συμβεί κατά το παρελθόν. Αναφέρονταν στους φοβερούς πολεμιστές Dralkarians, τους 5 φρουρούς της μυθικής πύλης του χρόνου.

Οι προσπάθειές της να βρει και να νικήσει το φοβερό Elemental En-Li-Kil καταγράφονται στο SHADOW OF YSERBIUS. Οι προσπάθειες της να νικήσει τους Dralkarians και να φτάσει στο Portal of Time καταγράφονται στο FATES OF TWINION.

Φυσικά, όλα αυτά θα γίνονταν από ορισμένους ιππότες και όποιοι από αυτούς - και εφόσον - κατόρθωναν να περάσουν επιτυχώς τα τεστ της, θα ονομάζονταν πρωταθλητές της. Μια τέτοια ομάδα ιπποτών (πολλούς στο multiplayer, ένα στο single) χειρίζεσαι και εσύ. Υπάρχουν οκτώ φυλές και έξι συντεχνίες, από τις οποίες μπορείς να διαλέξεις. Προσωπικά, προτίμησα ένα Human Knight και για τις δύο περιπέτειές μου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι απλά, χωρίς κάτι ιδιαίτερο, αλλά τα κρίνω εξαιρετικά για multiplayer game. Η μουσική του είναι αρκετά καλή, ενώ αίσθηση προξενούν τα εφέ, τα οποία συνοδεύουν διάφορες πλευρές της δράσης.

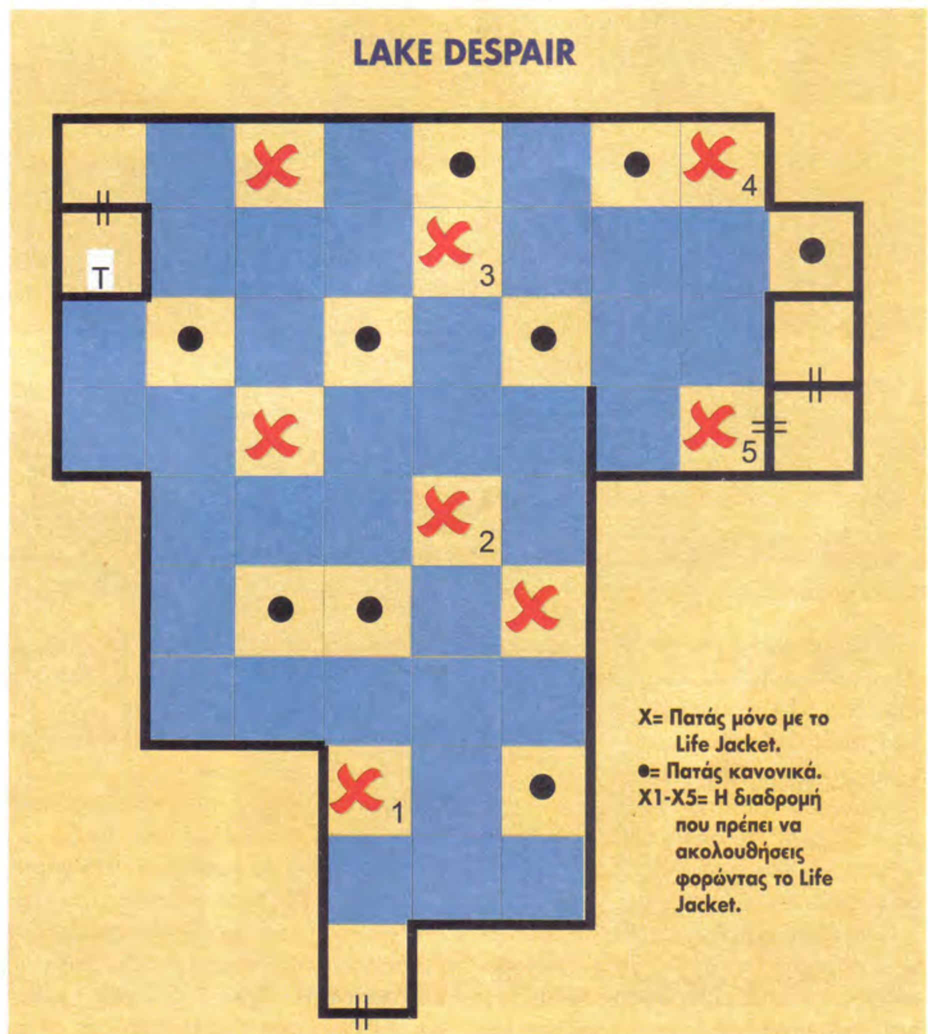
Η εισαγωγική οθόνη στο Yserbius δείχνει ένα κάστρο, ένα πανδοχείο και δύο εισόδους στο ηφαίστειο. Το κάστρο είναι το Guild Hall, εκεί όπου ανανεώνεις το χαρακτήρα σου, αγοράζεις ή πουλάς αντικείμενα κ.λπ.

Το πανδοχείο λειτουργεί μόνο στην ON-LINE σύνδεση, μια και εδώ διαλέγεις συμπαίκτες. Από την πάνω είσοδο του Volcano μπαίνεις στην αρχή του παιχνιδιού. Η κάτω ισχύει, αν έχεις προχωρήσει και ξαφνικά τηλεμεταφερθείς πίσω στο Guild Hall ή θελήσεις να κάνεις QUIT (αφού όμως πρώτα κάνεις SAVE). Μπαίνοντας από την κάτω είσοδο του ηφαιστείου, αυτόματα ξεκινάς από το σημείο όπου είχες σταματήσει πριν.

Στο Twinion, η εισαγωγική οθόνη είναι κάπως διαφορετική. Το κάστρο αριστερά είναι το Guild Hall. Το πανδοχείο είναι πάλι μόνο για ON-LINE.

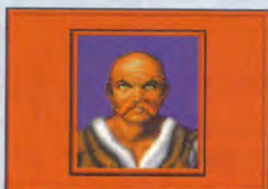
Το παλάτι σε ξεκινά από την αρχή του παιχνιδιού, ενώ η νεκροκεφαλή σε μεταφέρει στο σημείο όπου ήσουν προτού κάνεις teleport ή από εκεί όπου έχεις κάνει QUIT. Αμα σκοτωθείς, ξαναρχίζεις πάντοτε από την αρχή.

Το παιχνίδι δεν έχει φυσικά SAVES όπως αυτά που έχουμε συνηθίσει. Απλώς, κάνει ένα ιδιόμορφο "SAVE", το οποίο λειτουργεί για να σε ξαναφέρει στη θέση αυτή, προτού κάνεις QUIT στο παιχνίδι για οποιοδήποτε λόγο. Κάνοντας κλικ στο πορτρέτο του ήρωα, σε μια από τις 4 πά-

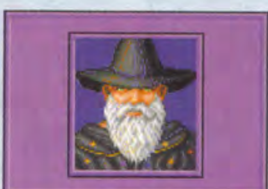


ΟΙ ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ

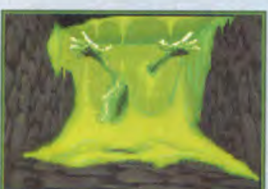










ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Απαιτεί μίνιμουμ 386 στα 16 MHz.


Μίνιμουμ 580 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.


Θέλει οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο το Yserbius καταλαμβάνει 9.1 MB, ενώ το Twinion 4.6 MB.


Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.


Και τα δύο προγράμματα συνολικά είναι σε 9 δισκέτες των 1.44 και τα εισάγει η PLOTLINE ΕΠΕ.

νω θέσεις βλέπεις τα γενικά χαρακτηριστικά της φυλής σου, ενώ μετά, κάνοντας κλικ στο STATS, βλέπεις όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά σου.

Κάνοντας κλικ στο χάρτη (αυτόν που είναι πιο αριστερά από κάτω), εμφανίζεται το AUTOMAP, το οποίο είναι εξαιρετικά βοηθητικό. Καταγράφει σχεδόν τα πάντα σε χάρτες 16x16.

Παρ' όλα αυτά, θα χρειαστεί να φτιάξετε μόνοι σας ορισμένους χάρτες, μια και υπάρχουν μερικά μέρη, όπου το Automap δεν λειτουργεί (για λόγους ποικιλίας και μυστηρίου). Το βιβλίο στην κάτω σειρά δείχνει τα spells, τα οποία ξέρεις και μπορείς να κάνεις, ενώ το ραβδί δείχνει τα διάφορα χαρακτηριστικά σου, τα οποία ισχύουν μόνο για τις μάχες.

Ο χειρισμός είναι πολύ εύκολος. Καλό είναι να μάθετε να κινείστε μέσω των arrow κίνησης, που υπάρχουν στο χάρτη. Είναι η καλύτερη λύση.

Το καλάθι των αχρήστων είναι για να πετάς κάποιο αντικείμενο. Στη μάχη, το δεξί πάνελ αλλάζει και εμφανίζεσαι εσύ και οι εχθροί σου, ενώ το map icon αλλάζει σε FIGHT icon. Κάνεις πρώτα κλικ σε αυτό και μετά σε έναν εχθρό σου, αν τον κτυπάς με όπλο, ή κάνεις κλικ στο βιβλίο, διαλέγεις ένα spell και το κάνεις κλικ πάνω του, αν θέλεις να του κάνεις ένα μαγικό.

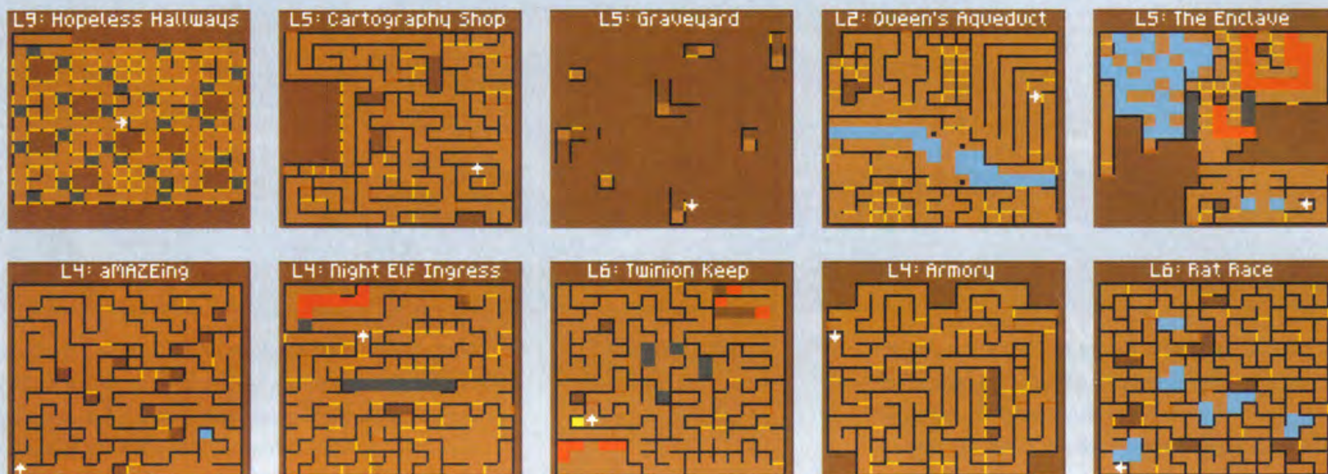
Κάνοντας ένα αμυντικό ή θεραπευτικό spell στον εαυτό σου, χάνεις τη σειρά σου για μια επίθεση. Προσέξτε το αυτό. Τέλος, σημειώστε το εξής: Οταν φτιάχνεις ένα χαρακτήρα ή του ανεβάζεις κάποιο skill ή spell στο Guild, αφού έχεις κερδίσει level πατώντας στο skill ή στο spell το δεξί πλήκτρο του mouse, σου εξηγεί τι κάνει το skill ή το spell αυτό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Το Yserbius και το Twinion είναι τα πιο εθιστικά παιχνίδια, που έχω δει ως τώρα στη ζωή μου. Αμα τα αρχίσεις, έχασες. Δεν σταματάς με τίποτα. Στον εθισμό και στο playability παίρνουν σχεδόν άριστα. Η δράση τους είναι εξαιρετικά πλούσια και θα χρειαστείτε αρκετές εβδομάδες για να τα τελειώσετε.

Αρχικά, ξεκίνησα με το Yserbius, το οποίο είναι το πιο μεγάλο και το πιο δύσκολο. Ομως, αγνοώντας μια προειδοποίηση σε ένα γρίφο, έχασα 7 πόντους δύναμη και έτσι, αν και είχα φτάσει στο Level 21 τον ήρωα, έπρεπε να το ξαναρχίσω από

ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ TWINION



την αρχή, μια και αρκετοί γρίφοι απαιτούν τη δύναμη αυτή. (Θέλω λιγότερο χρόνο για να ξαναφτάσω στο σημείο αυτό, παρά να συνεχίσω προσπαθώντας να ξανακερδίσω τους χαμένους πόντους.) Ετσι, άρχισα το TWINION.

Το τελευταίο το συνιστώ σε όλους. Είναι πολύ καλύτερο και πιο προσεγμένο από το Yserbius, μια και είναι το δεύτερο της σειράς. Η δράση του είναι πολύ πιο ομαλή με σχετικά εύκολους γρίφους.

Πρέπει να περάσεις μια σειρά από tests, μέχρι να σε δεχτεί ως Champion. Και μετά, πρέπει να βρεις τα τέσσερα τμήματα ενός χάρτη, για να μπορέσεις να μπεις στο κυρίως παιχνίδι στην περιοχή των Dralkarians.

Ψάχνοντας για τους 4 χάρτες, πέφτετε στα μαύρα pits, ακόμα και αν σκοτώνεστε. Δύο από αυτά, όμως, θα σας οδηγήσουν σε δύο σημαντικές τοποθεσίες. Στη μια από αυτές, μετά από λίγο θα βρείτε και ένα τμήμα του χάρτη.

Τώρα πια, μετά από 104 ώρες παιχνιδιού (!!), είμαι στους Dralkarians, έχω φτάσει στο 33 επίπεδο χαρακτήρα και συνεχίζω ακάθεκτος. Ολα τα άλλα παιχνίδια απλώς τα έχω παρατήσει.

Ενα αμερικανικό περιοδικό για adventures έγραψε: "Αν κάποιο πρόγραμμα αξίζει μέχρι και την τελευταία δεκάρα που θα ξοδέψετε, αυτό είναι το YSERBIUS." ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το καλύτερο πακέτο, στη βάση κόστους/απόδοσης, που έχω δει τα τελευταία χρόνια. Θα το παίζετε επί μήνες, μια και είναι εκπληκτικά εθιστικό. Ετσι και το αρχίσεις, δεν σταματάς με τίποτα! Εκπληκτικό πρόγραμμα!

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	75
ΔΡΑΣΗ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96

92%





Οι οθόνες που βλέπεις τα χαρακτηριστικά του ήρωα.

ADVENTURE
REVIEW
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Οταν ο δημιουργός των τριών πρώτων Police Quest, ο Jim Walls, έφυγε από τη Sierra και δημιούργησε το Blue Force για την Tsunami, οι επικεφαλής της εταιρίας δεν ανησύχησαν καθόλου. Απευθύνθηκαν αμέσως στον Daryl F. Gates, πρώην αρχηγό της αστυνομίας του Λος Αντζελες και έκλεισαν μαζί του ένα συμβόλαιο για τη συνέχιση της σειράς, αλλά πλέον σε νέες βάσεις.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Μπορεί το όνομα του Gates σε μας να μη λέει τίποτα, αλλά στην Αμερική αποτελεί κάτι σαν ζωντανό μύθο. Σαράντα δύο ολόκληρα χρόνια στην αστυνομική διεύθυνση του Λος Αντζελες (LAPD) δεν είναι και λίγο. Η απόφαση της Sierra να συνεργαστεί μαζί του ξεσήκωσε πραγματικό σάλο, μια και ο Gates στο τέλος της καριέρας του απέκτησε αρκετά αρνητική φήμη, λόγω του αναίτιου τραυματισμού από τους αστυνομικούς της LAPD του νέγρου Rodney King. Η υπόθεση αυτή απέκτησε μεγάλη δημοσιότητα, μια και το βίντεο του "πρωτοφανούς" ξυλοδαρμού έκανε το γύρο του κόσμου. Παρ' όλα αυτά, η Sierra επέμενε στη συνεργασία μαζί του και το μέλλον θα δείξει αν είχε δίκιο ή όχι.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο John Carey, ντετέκτιβ του εγκληματολογικού, και αναλαμβάνεις μια πολύ "βρόμικη" υπόθεση. Ο καλύτερος φίλος και συνεργάτης σου στην αστυνομία βρίσκεται νεκρός. Τα στοιχεία που έχεις είναι ελάχιστα και δείχνουν προς μία κατεύθυνση, αυτή των συμμοριών του δρόμου. Προτού προλάβεις, όμως, να πάρεις ανάσα, ένας άλλος αστυνομικός βρίσκεται νεκρός. Η υπόθεση αυτόματα παίρνει νέες διαστάσεις. Ο δήμαρχος και τα μαζικά μέσα ενημέρωσης δημιουργούν μια ασφυκτική ατμόσφαιρα. Απαιτούν λύση εδώ και τώρα, καθώς τα πτώματα αρχίζουν να συσσωρεύονται με ανησυχητικούς ρυθμούς. Κάτι το πραγματικά άρρωστο συμβαίνει εδώ, μια και όλα τα πτώματα φέρουν σημάδια αποτρόπαιων βασανιστηρίων. Τα στοιχεία και οι μάρτυρες μιλούν για μια πανέμορφη γυναίκα, ντυμένη στα κόκκινα, η οποία φαίνεται να έχει άμεση σχέση με την υπόθεση. Ποιος/α είναι ο/η δολοφόνος και γιατί; Αυτό το ερώτημα πρέπει να το απαντήσετε μόνοι σας. Εγώ φυσικά δεν μπορώ να σας αποκαλύψω τι πραγματικά συμβαίνει στην ιστορία αυτή, που φαίνεται να προσπαθεί με αγχώδη τρόπο να τα "βάλει" όλα μέσα: συμμορίες δρόμων, νεοναζί, ράπερς, ψυχοπαθείς δολοφόνους και άλλα πολλά. Η προσωπική μου γνώμη είναι ότι, ενώ η περιπέτεια ξεκινά με άφθονο μυστήριο και αφήνει την αίσθηση ότι το πραγματικά εκρηκτικό κρύβεται πίσω από τους φόνους, προς το τέλος τα πράγματα γίνονται πάρα πολύ φτωχά και δίνεται ένα πολύ συμβατικό κατά τη γνώμη μου φινάλε. Ενα φινάλε που θεωρώ σίγουρο ότι θα αφήσει στους περισσότερους χρήστες την αίσθηση του μετέωρου, του ανολοκλήρωτου.



Εξω από το σπίτι της Katherine Hickman.



Ανταπαντώντας στους πυροβολισμούς των κακοποιών.

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το PQ4 είναι το πρώτο adventure της Sierra με digitized εικόνες και πραγματικούς ηθοποιούς στους ρόλους των διάφορων χαρακτήρων. Στον τομέα αυτό έχει γίνει φοβερή δουλειά. Οι χώροι αποκτούν τον απαραίτητο ρεαλισμό και, έτσι, η αίσθηση του παιχνιδιού ανεβαίνει κατακόρυφα. Μολονότι θεωρώ ότι το RETURN TO ZORK είναι πολύ καλύτερο στον τομέα των digitized γραφικών, εδώ η ρεαλιστική φωτογράφηση των χώρων παίρνει άλλη διάσταση, μια και αναδεικνύει πολύ έντονα την "αρρώστια" διάφορων χώρων. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει speech, ενώ και η μουσική του δεν είναι εξαιρετική. Ξεχωρίζουν όμως τα ηχητικά εφέ, τα οποία είναι πραγματικά εξαίσια. Στο χειρισμό έχουν γίνει ορισμένες αλλαγές, σε μια προσπάθεια της εταιρίας να δώσει την αίσθηση του καινούριου. Η μπάρα με τα icons έχει μεταφερθεί στο κάτω μέρος της οθόνης, έχεις δε τη δυνατότητα να φαίνεται μόνιμα, κάνοντας κλικ σε ένα πράσινο κουμπί στη δεξιά άκρη της μπάρας αυτής. Τα icons έχουν παραμείνει τα ίδια. Από τα αριστερά προς τα δεξιά, όπως κοιτάς το μόνιτορ, είναι τα: WALK, LOOK/EXAMINE, HAND/ACTION, TALK, ITEM FROM INVENTORY (έτοιμο για δράση), INVENTORY MAP, CONTROL PANEL και τα δύο buttons, στα οποία κάνοντας κλικ εμφανίζεις μόνιμα ή όχι την μπάρα με τα icons. Το MAP είναι καινούριο icon και μέσω αυτού γίνεται η κίνηση της περιπέτειας με έναν τρόπο που πρωτοκαθιέρωσαν τα Manhunters. Κάνοντας κλικ, εμφανίζεται ένας χάρτης του Λος Αντζελες, στον οποίο κάθε νέα διεύθυνση που μαθαίνεις/ανοίγεις θα εμφανίζεται στο χάρτη με μια κόκκινη κουκκίδα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω σε μια τέτοια κουκκίδα, εμφανίζεται το όνομα της τοποθεσίας, ενώ κάνοντας κλικ σε αυτές μεταφέρεσαι στην αντίστοιχη τοποθεσία. Είναι πολύ καλό, λειτουργικό και έτσι ξεμπερδεύεις και με τα προβλήματα οδήγησης των προηγούμενων της σειράς.



Στο night club της Barbie.

Στο CONTROL PANEL, τα Speed, Volume και Detail ρυθμίζονται με έναν καινούριο και πιο λειτουργικό τρόπο. Εδώ, υπάρχουν όμως δύο αρνητικά σημεία. Πρώτον, στο σκορ που φαίνεται εδώ στο Control Panel, δεν βλέπουμε ποιο είναι το μάξιμουμ σκορ. Ετσι, δεν ξέρεις πόσους πόντους έχεις χάσει και γιατί να ψάξεις. Αδικαιολόγητη έλλειψη. Εγώ λίγο πριν από την τελική συνάντηση με το/τη δολοφόνο είχα 409 πόντους και δεν ήξερα ούτε πόσους δίνει η τελική δράση (μια και το πρόγραμμα δεν σε αφήνει να ξαναδείς το σκορ σου!), ούτε πόσο είναι το μάξιμουμ σκορ. Δεύτερον, το Restore αργεί σε υπερβολικά εκνευριστικό βαθμό. Από το μέσον της περιπέτειας δε και μετά, καθυστερεί και 15-30 δευτερόλεπτα, χω-


Σταματώντας την φιλενάδα του Dennis Walker.


Εξω από το σπίτι του ράπερ Yo Money.



Στο Impound Lot, ψάχνοντας για στοιχεία στο αστυνομικό αμάξι.


Στον ιατροδικαστή. Αυτό λέγεται "αυτοψία" στη γραμματέα του.


Στο γραφείο της Luella Parker.

ρίς να δουλεύει καθόλου ο σκληρός και νομίζεις ότι ο υπολογιστής σου έχει κολλήσει. Πολύ αρνητικό γεγονός.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του, κυρίως λόγω των digitized εικόνων και των ηθοποιών αλλά και της πραγματικά εκρηκτικής εκκίνησης της περιπέτειας, είναι πάρα πολύ καλή. Η δράση του στηρίζεται, σε μεγάλο βαθμό, στη συλλογή πληροφοριών και στη σωστή αξιοποίησή τους. Δυστυχώς, όμως, ορισμένες πτυχές της δράσης είναι τελείως "ξεκρέμαστες" και θα προβληματίσουν πάρα πολύ το χρήστη, μια και δεν εξηγούνται πουθενά. Και όχι μόνον αυτό, αλλά και σε συνδυασμό με το γεγονός ότι μερικές από αυτές οδηγούν σε συνεχή θάνατο σου γίνεται πολύ-πολύ ενοχλητικό. Επιπλέον, ορισμένοι γρίφοι δεν έχουν ίχνος αντικειμενικότητας, δείχνοντας ότι η ύπαρξή τους έχει γίνει κατανοητή μόνο από τους δημιουργούς τους! Ετσι, τη δεύτερη μέρα (από τις πέντε που διαρκεί συνολικά η περιπέτεια), στη βραδινή σου επίσκεψη στο South Central, θα πέσεις στο μέσο μιας ενέδρας. Οι πυροβολισμοί θα αρχίσουν και ο χρόνος αντίδρασής σου είναι μηδενικός. Κάνε αμέσως κλικ το WALK κέρσορα στο δρόμο, στο ύψος της πετούγιας του αμαξιού. Σκύβεις. Κάνε δύο βήματα δεξιά, φόρεσε το αλεξίσφαιρο γιλέκο, άνοιξε το πορτμπαγκάζ, πάρε την καραμπίνα και άρχισε να πυροβολείς. Πώς; Κάνε κλικ την καραμπίνα σε ένα στόχο και αμέσως ξανακάνε κλικ. Ετσι πυροβολείς. Πώς όμως ξανασκοπεύεις κάπου αλλού; Πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να εμφανιστεί πάλι η καραμπίνα και σημάδεψε ξανά με τον ίδιο τρόπο. Στην Ακαδημία, στη σκοποβολή, ρίχνε σε κάθε στόχο όσο περισσότερες σφαίρες μπορείς.


Στο σπίτι της Mrs Washington.



Η απονομή στο φινάλε.


Εξω από το 3d EYE THEATER.



Στη σκηνή του πρώτου εγκλήματος.


Στο Griffith Park.

ADVENTURE REVIEW

Ολο το σώμα είναι στόχος και όχι μόνο το κεφάλι!!! Αριστα είναι το 400 στις βολές. Μη λογικοί γρίφοι; Στο τέλος του παιχνιδιού, βρίσκεις ένα σχοινί. Στο πάρκο κάνεις κλικ το σχοινί στο σκύλο. (Γιατί άραγε;) Αυτό ως διά μαγείας σε τραβά και σε οδηγεί σε ένα αδιέξοδο!!! Και όχι μόνο αυτό. Κάποιος σου σπάει τον καθρέφτη του αμαξιού σου. Εχεις και κόλλα, άρα τι πιο φυσιολογικό από το να προσπαθήσεις να κολλήσεις το σπασμένο καθρέφτη; Αμ, δε!!! Παίρνοντας μια μπαγκέτα για ντραμς στο τέλος, με την κόλλα και τον καθρέφτη φτιάχνεις ένα "περισκόπιο", ώστε να δεις πίσω από μια πόρτα, αν το "έδαφος" είναι ελεύθερο. Ελεος, παιδιά!!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, μίλησε σε όλους, αστυνομικούς και μη, οι οποίοι βρίσκονται στο χώρο του εγκλήματος. Στους αστυνομικούς Malcolm, Woodbury και στους δύο πολίτες, τους οποίους φυσικά ρωτάς για όλα. Ο Woodbury σού δίνει και τη γραπτή αναφορά του. Για παραπάνω πόντους, στους δύο πολίτες δείξε πρώτα το σήμα σου και, μετά τη συνομιλία σας, κάνε κλικ σε αυτούς το σημειωματάριό σου. Από το inventory σου, πάρε τα κλειδιά και κάνε κλικ

Τα "κομμάτια" που λείπουν από τα πτώματα.

Καίγοντας το δολοφόνο!!!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	Απαιτεί μίνιμουμ 386, αλλά συνιστάται 486!
	4MB
	Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 22.5 MB μαζί με τα Saves.
	Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.
	Το πακέτο που είδαμε περιείχε 12 δισκέτες των 1.44 και το εισάγει η Plotline ΕΠΕ.

στο πορτ-μπαγκάζ του αμαξιού σου. Κάνε LOOK στο κουτί και πάρ' το (homicide kit). Κάνε κλικ τον κέρσορα στο άκρο της οθόνης, για να ξαναγυρίσεις στην κανονική οθόνη. Κάνε LOOK στο πτώμα. Στην κοντινή εικόνα του πτώματος, κάνε κλικ σε αυτό και στο τσιγάρο που είναι δίπλα στη μασχάλη του. Από το inventory σου πάρε το σημειωματάριό σου και κάνε το κλικ στο πτώμα και στο τσιγάρο. Στο inventory σου κάνε κλικ τον Action κέρσορα στο homicide kit και πάρε από αυτό την κιμωλία (chalk). Κάνε την κλικ στο τσιγάρο και στο πτώμα. Κάνε κλικ το σημειωματάριό σου στο σύνθημα, στον αριστερό τοίχο όπως κοιτάς. Μίλησε στον ιατροδικαστή (Sam), ο οποίος είναι ακριβώς δεξιά από το πτώμα. Κάνε κλικ το LOOK και τον ACTION κέρσορα στο σκουπιδοτενεκέ πάνω αριστερά. Βλέπεις ένα ακόμη πτώμα! Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα σε αυτό και κάνε επίσης κλικ πάνω του το σημειωματάριό σου! Ξαναμίλησε στον ιατροδικαστή Sam. Αφού τελειώσεις με όλα αυτά, κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στην αστυνομικίνα Julie Chester, στα αριστερά του πτώματος, δύο φορές. Φωτογραφίζει όλα τα "στοιχεία". Ερχονται τα ασθενοφόρα και η πρώτη σου μέρα τελειώνει εδώ. Η επόμενη μέρα (Monday) ξεκινά, ενώ ενημερώνεσαι από τον επικεφαλής σου, τον Donald Block. Κάνε κλικ τον Action κέρσορα στην πόρτα πίσω σου. Εξω, κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στον αστυνομικό Hal Bottoms. Ρώτησέ τον για όλα. Κάνε κλικ το LOOK ή τον ACTION κέρσορα στο γραφείο μπροστά σου. Στην κοντινή εικόνα κάνε πρώτα κλικ το LOOK και μετά τον ACTION κέρσορα στο σημείωμα (memo) στα αριστερά του γραφείου σου. Ανοιξε το αριστερό σου συρτάρι και πάρε από αυτό τη φωτογραφία. Κλείσε το συρτάρι. Ανοιξε το δεξί συρτάρι. Πάρε το 3.14 form και κλείσε το συρτάρι. Τώρα, στο inventory σου κάνε LOOK στο memo. Πρέπει να εξασκηθείς στη σκοποβολή πριν από την Τετάρτη. Κάνε κλικ το σημειωματάριό σου στο 3.14 form. Κάνε LOOK στη φωτογραφία. Κατέγραψε το "GUNNER".

Η συνέχεια στην οθόνη σας...

■

Ο χάρτης του παιχνιδιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σίγουρα διαφορετικό από τα άλλα της σειράς, είναι το πρώτο της Sierra όλο με digitized εικόνες. Το σενάριο ξεκινά εκρηκτικό, αλλά η τελική λύση είναι μάλλον μέτρια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΔΡΑΣΗ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	85
ΣΕΝΑΡΙΟ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

90%

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

THE PATRICIAN

Το επιτυχημένο σενάριο του Pirates! χρησιμοποίησε η Ascon Software και το επέκτεινε, παράγοντας έτσι ένα παιχνίδι στρατηγικής, με έντονο το ναυτικό στοιχείο αλλά και με νέες επιλογές και καταστάσεις. Σας παρουσιάζουμε το Patrician!

• **του Δημήτρη Ζούλια**

Παιχνίδια όπως το Pirates! έχουν προσπαθήσει πολλές εταιρίες να κατασκευάσουν. Αλλες φορές στέφθηκαν με επιτυχία και άλλες με αποτυχία. Το πρόβλημα με το Pirates! ήταν ότι από ένα σημείο και μετά γινόταν βαρετό, καθώς μόλις βρίσκατε την οικογένειά σας, το παιχνίδι ουσιαστικά είχε τελειώσει. Ηταν καθαρά ένα παιχνίδι ναυτικής στρατηγικής.

Το επιτυχημένο αυτό σενάριο χρησιμοποίησε η Ascon Software και το επέκτεινε, παράγοντας έτσι ένα παιχνίδι στρατηγικής, με έντονο το ναυτικό στοιχείο αλλά και με νέες επιλογές και καταστάσεις. Σας παρουσιάζουμε το Patrician! Παρουσίαση δεν έχει καθόλου. Δεν πειράζει όμως και τόσο, γιατί πλαισιώνεστε από θαυμάσια ευρωπαϊκή μουσική του 1850 (η εποχή, κατά την οποία διαδραματίζεται το παιχνίδι).

Κατόπιν, εισάγεστε στις αρχικές επιλογές, οι οποίες είναι οι γνωστές Load, Start, Practice. Με την πρώτη φορτώνετε ένα παλιό σας παιχνίδι, με τη δεύτερη ξεκινάτε ένα καινούριο παιχνίδι και με την τρίτη κάνετε εξάσκηση στον... πολιτικο-οικονομικό πόλεμο με κάποια αβαντάζ, όπως κατατονικούς αντιπάλους! Εμείς, φυσικά, επιλέγουμε τη Start. Ερωτάστε για το όνομα και το επώνυμό σας. Υστερα, επιλέγετε "coat of arms".

Αυτό είναι το οικόσημο της οικογένειάς σας. Υπάρχουν 4, από τα οποία επιλέγουν οι άλλοι παίκτες του παιχνιδιού. Μάλιστα! Μπορείτε να χαρείτε αυτό το παιχνίδι με άλλους 3 φίλους σας, που παίζουν με σειρές.

Φυσικά, μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε με 3 εχθρούς, τους οποίους ελέγχει ο υπολογιστής. Απλούστατα, όταν σας ζητηθεί το δικό τους όνομα, πατάτε απλώς <enter>. Μετά, επιλέγετε κάποιο από τα 8 λιμάνια από τα οποία ξεκινά η καριέρα σας ως πλοιάρχου, πρώτα ενός μονοκάταρτου φορτηγού και ύστερα ενός πολιτικού...

Το πρώτο πράγμα που βλέπετε είναι ένας πάπυρος, ο οποίος κάνει scrolling από κάτω προς τα πάνω. Αυτός ο πάπυρος λέει... τις ειδήσεις! Τα σημαντικότερα γεγονότα του παιχνιδιού, κα-



Βαπτίζοντας το πλοίο σας.



Τα ναυπηγεία.

θώς και πληροφορίες για τις δραστηριότητες των αντιπάλων σας, εμφανίζονται στον πάπυρο. Μετά από τις ειδήσεις, μπαίνετε στο κυρίως παιχνίδι. Υπάρχουν τρεις βασικές οθόνες. Εσείς βρίσκεστε στην πρώτη. Εκεί βαπτίζετε το πλοίο σας. Οταν τελειώσει αυτό, μπορείτε να κάνετε τα εξής: Αν κάνετε κλικ σε ένα πλοίο που το σέρνουν προς το λιμάνι, θα βρεθείτε στα ναυπηγεία, όπου μπορείτε να επισκευάσετε τα πλοία σας. Στην περιοχή δίπλα ακριβώς στα ναυπηγεία υπάρχει η αγορά, όπου μπορείτε να αγοράσετε μόνο ένα πλοίο. Αναφέρομαι σε "περιοχές", καθώς δεν υπάρχουν εικονίδια στο παιχνίδι. Απλώς, κάνετε κλικ σε ορισμένες περιοχές της οθόνης.

Δεξιά στην οθόνη, ένα γκρι κτίριο είναι το ship armoury, από όπου μπορείτε να εξοπλίσετε το πλοίο σας με καταπέλτες, κανόνια κ.λπ. Αν πατήσετε το δεξί κουμπί του mouse, θα βρεθείτε στη δεύτερη βασική οθόνη. Εδώ, από αριστερά προς τα δεξιά μπορείτε να μπείτε στο sailor armoury, όπου μπορείτε να αγοράσετε όπλα για το πλήρωμα των πλοίων σας.

Πιο δίπλα, είναι η ταβέρνα, όπου μπορείτε να μισθώσετε πλήρωμα για τα πλοία σας ή... και για "άλλες" δουλειές (στο μέλλον), όπως δολοφονίες. Επίσης, μπορείτε να πουλήσετε το πλοίο σας, αλλά σε πολύ χαμηλή τιμή. Δίπλα στην ταβέρνα, βρίσκεται το γραφείο σας.

Εδώ, μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι επιλέγοντας την πένα. Επιλέγοντας το μικρό τετράδιο, βλέπετε την κατάσταση κάθε πλοίου σας (πλήρωμα, φορτίο, λιμάνι, χρήματα). Με το μεγάλο τετράδιο κάνετε τις αγορές και τις πωλήσεις σας. Με το χαρτάκι που είναι κολλημένο δίπλα στο χάρτη, βλέπετε τα χρέη σας, καθώς και άλλου είδους οφειλές. Με το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του mouse, επιστρέφετε στη δεύτερη οθόνη. Δίπλα στο γραφείο σας (ακριβώς πίσω από το αραγμένο πλοίο σας), βρίσκεται η τράπεζα, όπου μπορείτε να λάβετε ή να ξεπληρώσετε ένα δάνειο. Επίσης, μπορείτε να προσφέρετε δάνειο σε κάποιους και, μάλιστα, με επιτόκιο που επιλέγετε εσείς. Τέλος (για αυτήν την οθόνη), υπάρχει το δημαρχείο. Εδώ, μπορείτε να βάλετε σε δημοπρασία το πλοίο σας, να δείτε τις αγγελίες για κάποια δουλειά ή να σχηματίσετε κάποιο κονβόι πλοίων. Το σημαντικότερο που μπορείτε όμως να κάνετε από εδώ, είναι να γίνετε μέλος σε κάποιο prive club. Το ποσό της εγγραφής είναι πάρα πολύ υψηλό και στην αρχή δεν μπορείτε να αντεπεξέλθετε, αλλά... σιγά σιγά θα τα καταφέρετε. Αν γραφτείτε σε clubs, ...το πολιτικό σας prestige θα αυξηθεί σημαντικά. Από το δημαρχείο μπορείτε να βγείτε στην τρίτη

Εταιρία
ASCON SOFTWARE
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy



Η κεντρική πλατεία της πόλης. Κέντρο κουτσομπολιού!



Logo



Το λιμάνι σας.



Κάντε και καμιά προσευχή πριν από κάποιο μακρινό ταξίδι !



Οι τρεις σημαντικές πόρτες! Κάποτε ίσως μπείτε και εσείς μέσα.

βασική οθόνη του παιχνιδιού. Σε αυτήν υπάρχει η κεντρική πλατεία του λιμανιού, κέντρο κουτσομπολιού αλλά και ευκαιριών για αναγνώριση. Εδώ, μπορείτε να δείτε τις αγγελίες για κάποια εθελοντική - αφιλοκερδή - υπηρεσία στο κράτος.

Επίσης, μπορείτε να δείτε την ημερομηνία των επόμενων εκλογών. Και φτάνουμε στο βασικό σκοπό του παιχνιδιού. Ξεκινάτε μεν ως ναυτικός... αλλά πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα χρήματά σας για να γίνετε γνωστός.

Ετσι, όταν έρθει η ώρα, θα έχετε αρκετούς οπαδούς στην καγκελαρία, οι οποίοι ευχαρίστως θα σας ψηφίσουν για ένα, δύο ή και τρία ανώτατα αξιώματα. Αυτά είναι: στρατάρχης, ναύαρχος και πατριάρχης. Η άνοδος σε αυτά τα αξιώματα είναι ο τελικός σκοπός του παιχνιδιού. Ας μπούμε και λίγο στο action μέρος του παιχνιδιού. Εδώ γίνονται τα κλασικά. Αγοράζετε αγαθά από ένα λιμάνι και τα πουλάτε σε κάποιο άλλο ακριβότερα. Ομως, κάποια φορά ίσως πέσετε σε πειρατή. ('Η μπορεί να είστε ο ίδιος πειρατής!)



Ισως κάποια φορά μάθετε χρήσιμα πράγματα στα λουτρά.

Τότε, τα πράγματα περιπλέκονται, καθώς ορισμένες φορές ακολουθεί σφοδρότατη μάχη. Τέλος πάντων. Ας υποθέσουμε ότι φτάσατε στο σημείο να έχετε αρκετά χρήματα. Τότε, μπορείτε να οργανώσετε ένα φαγοπότι. Αυτό θα ανεβάσει (ή θα κατεβάσει) τη δημοτικότητά σας.



Χάρτης.

Εξαρτάται από τα χρήματα, τα οποία θα διαθέσετε, καθώς και από το αν θα υπάρχουν τραγουδιστές ή όχι! Μετά από το φαγοπότι, ελέγξτε τη δημοτικότητά σας από την πλατεία, για να δείτε τα αποτελέσματα.

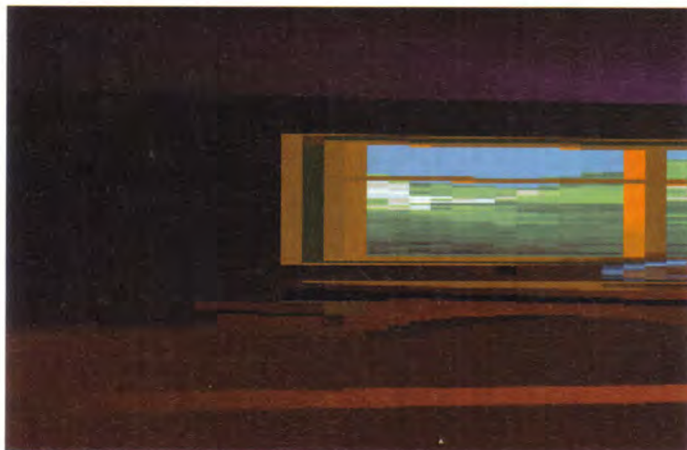
Οταν γίνετε "well-known", μπορείτε να θέσετε υποψηφιότητα για τις εκλογές.

Εδώ κρίνονται όλα. Αν χάσετε... μπορείτε να περιμένετε άλλον ένα χρόνο και να προσπαθήσετε ξανά. Μην ξεχάσετε, όμως, το λαό. Σιγά σιγά θα αρχίσει να ολισθαίνει η φήμη σας. Μπορείτε να προσφέρετε το πλοίο σας, προκειμένου να φυλάει την πόλη. Βέβαια, για όσο καιρό "το παίζετε" Ακτοφυλακή, δεν θα κερδίζετε χρήματα, αλλά η φήμη σας θα είναι πολύ δύσκολο να μειωθεί! Φυσικά, αν έχετε πολλά πλοία, δεν έχετε πρόβλημα.

Επίσης, το συντομότερο δυνατό, πρέπει να γίνετε μέλος κάποιου club. Εκτός του ότι ανεβάζει τη φήμη σας, μπορείτε να συνάψετε φοβερές εμπορικές συμφωνίες. Τέλος, όταν αποκτήσετε πολλά χρήματα, να δανείζετε με μέτρια επιτόκια. Είναι μία σίγουρη πηγή κέρδους. Γενικά, είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο προσφέρει πολλά πράγματα για να κάνετε. Τα γραφικά του είναι μέτρια προς το καλό. Η μουσική του είναι πολύ καλή και, φυσικά, σας βάζει αμέσως στο κλίμα. Το βασικό όμως είναι η δράση. Η πλοκή του παιχνιδιού και η ίντριγκα μέσα στην οποία κινείστε θα σας ικανοποιήσουν απόλυτα. Καλή επιλογή για τους φανατικούς. Οι πολεμοχαρείς, οι οποίοι επιθυμούν έλεγχο στρατευμάτων, μάχες κ.λπ., καλό θα ήταν να μη σκεφτούν το Patrician. Το παιχνίδι αυτό απαιτεί υπομονή και μυαλό επιχειρηματία. Πρέπει να κάτσεις με τις ώρες μπροστά στο μόνιτορ, κάνοντας πολλά save/load, μέχρι να βρεις το σωστό συνδυασμό κινήσεων που οδηγούν στην επιτυχία... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	286SX
	1 Mbyte και 557 K για να τρέξει.
	4.5 Mbytes
	VGA
	3 δισκέτες των 1.44MB


Η ταβέρνα όπου μπορείτε να στρατολογήσετε άντρες.



Ο σιδεράς και οπλουργός σας!


Το γραφείο σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Καλό παιχνίδι στρατηγικής. Το μόνο που χρειαζόταν ήταν καλύτερα γραφικά...

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	90

82%

HINTS & TIPS

Οπως σε κάθε καλό περιοδικό για games, έτσι και στο PC Games θα υπάρχει η μόνιμη στήλη για Hints'n'Tips. Φυσικά, μια τέτοια στήλη έχει πάντα μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα, εάν καλύπτεται με tips από γράμματά σας. Ετσι, περιμένουμε τις επιστολές σας με τα δικά σας Hints'n'Tips στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με E-mail στο user-ID Argiris για τα μέλη της CompuLink.

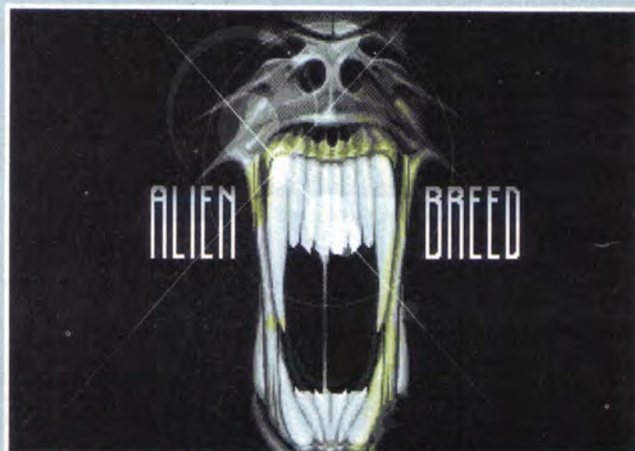
Αν καταφέρατε να τελειώσετε το πρώτο μέρος αυτού του πρωτότυπου puzzle game και δυσκολεύεστε στο δεύτερο, οι κωδικοί που ακολουθούν σίγουρα θα σας βοηθήσουν.

The more INCREDIBLE MACHINE

LEVEL	CODE
88	RHOMBUS
89	OLIVE
90	POLYNOMIALS
91	PARAMETRIC
92	SOLAR SYSTEM
93	MARBLE
94	HEAVY
95	REPUBLIC
96	QUATRAIN
97	TYRANNOSAUR
98	SULFURIS
99	DOPA
100	MINARET
101	DOVETAIL
102	JASMINE
103	WRANGLE
104	KUDOS
105	CULDESAC
106	YODEL
107	XYLOPHONE
108	MONKEY
109	HEIST
110	CAPTURE
111	PURSE
112	HOBBY
113	DEIFY
114	MERGANSER
115	SEAK
116	CONTRAPTION
117	FLAX
118	PRIMORDIAL
119	RAVE
120	HYACINTH
121	SPIDER
122	YAMMER
123	NERVE
124	GRATE
125	EMULSION
126	INPUT
127	PARADISE
128	SAMURAI
129	CHAOS
130	BRAWL
131	ASIDE
132	AXIS
133	OFFBEAT
134	QUIP
135	NEWMAN
136	SLOPE
137	TENON
138	CROSSCUT
139	NORM
140	HOUSE
141	MACARONI
142	TALON
143	BEAK
144	BIRETTA
145	FREQUENT
146	STREAM
147	UMIAK
148	HIATUS
149	CREEK
150	CROQUET
151	ACID
152	BABY
153	SEAN
154	QUALM
155	THIAMINE
156	TURN
157	KANGAROO
158	CONTENT
159	BELLOC
160	PASSWORD

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο **Αλέξανδρος Γεωργίου** μας στέλνει τους κωδικούς τού Alien breed, το οποίο κατάφερε να ολοκληρώσει με αρκετό κόπο. Οπως επισημαίνει ο ίδιος, το deck 9a αποτελεί υποπίστα του deck 9, γι' αυτό και δεν έχει πάρει το νούμερο 10.



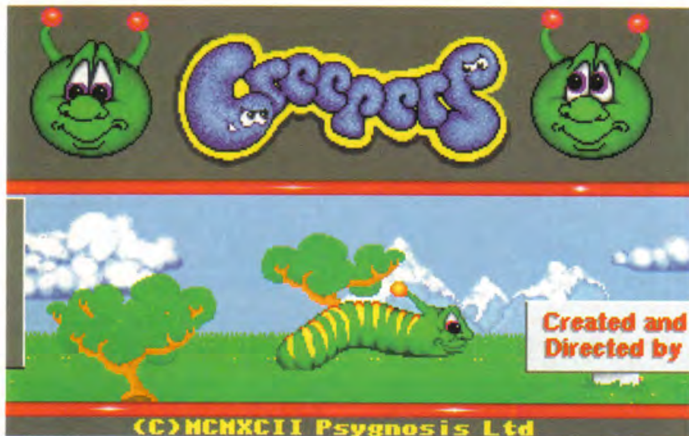
ALIEN BREED

CODE	DECK	CODE	DECK
AAJIHGDDC	2	AAAABAAAA	9
CGGHDGGDG	3	CCGDGBBBB	9a
HDICICCII	4	HHIAAJJIG	10
IDHEHDGCC	5	GGDDJJHFD	11
IJIIDIHEC	6	JIECBFGFF	12
CFDFEFEFJ	7	HGGEDDCCB	13
JIIJIIIIC	8	HHHGFGDCC	14
		IHDCHGHFF	15

Creepers

Ενα από τα πιο συμπαθητικά lemmings-style παιχνίδια είναι και το Creepers. Ωστόσο, η ολοκλήρωση των levels του είναι ιδιαίτερα δύσκολη υπόθεση, γι' αυτό και σας δίνουμε όσους κωδικούς καταφέραμε˙ να συγκεντρώσουμε, μια και ακόμα το παλεύουμε.

LEVEL	Password
2	plkndzrtvk
3	tynzxprfsj



4	kwfrtftesp	18	lrsyzqpydn
5	pylnvxzszh	19	clcknnmttv
6	kjndslwcbd	20	pcnspzmdhm
7	hgkndcpbcx	21	nlqqbdnmgn
8	plmknjjpmt	22	nnbctckgdy
9	psfwlkcnmw	23	ctbtcdpsmy
10	sneeghwpgx	24	sspqrncxzz
11	yyrqqmnvzk	25	nqmndbggln
12	pyrthzdhsl	26	cstqrswlsf
13	imnrxtkslh	27	mcdnsmbxrv
14	fcblghpwrt	28	srtdschprg
15	cbstphqfcz	29	qswdrftgyh
16	fdndbslzcx	30	ybycyqrkns
17	lllvlstkcm	31	bsgtpwbwxw

32	dmgddfztmb	47	qpwrytmcsf
33	gpdlnskyrp	48	nsdtfncdsd
34	pprrsccbnf	49	rlpzhtyyrf
35	wthyrchgns	50	frndlssntz
36	jglhxqkknm	51	zfhqwqfpsb
37	bhrtyytrhb	52	tplkrcbqqs
38	hskplyyqwr	53	mzvhqpsdpp
39	nslcncphwy	54	gjjlmqnvvp
40	knstkdnnsy	55	zsndfczpkk
41	bpljkqtyxz	56	bmnzxpytwh
42	gwgldygpkh	57	spttnbvwrm
43	sstsrfhtrv	58	jdwvcxmtyl
44	blndknposs	59	ctfsptjbxn
45	crthstdqys		
46	gmfmltplsk		

■

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

Ο Κώστας Γραμματόγλου έχει δύο απορίες σχετικά με το πολύ δημοφιλές Sensible Soccer. Συγκεκριμένα ρωτάει πώς μπορεί να αλλάξει τα αστέρια της μιας ομάδας (σίγουρα για να βάλει περισσότερα), καθώς και πώς βγαίνει από το παιχνίδι στο DOS.

Μπορούμε να αλλάξουμε τα χαρακτηριστικά κάποιου παίκτη μόνο μέσα από ένα hex editor (PC Tools). Η όλη εργασία είναι αρκετά επίπονη και θα πρέπει να έχεις κάποια εμπειρία σε τέτοιου είδους επεμβάσεις.

Αλλωστε δεν μπορεί να περιγραφεί εύκολα μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. Για να βγούμε πάντως στο DOS πατάμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl - F1.

Τέλος, μια και ο λόγος για Sensible Soccer, να και ένα tip: Μπορεί θεωρητικά η A.C. Milan να είναι η πιο ισχυρή ομάδα, αλλά η Benfica είναι η μόνη ομάδα που διαθέτει 4 αστέρια, κάτι που είναι πολύ σημαντικό.

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο Μάκης Τριανταφύλλου βρήκε ένα έξυπνο tip, που θα σας βοηθήσει να περάσετε στο 3D επίπεδο του Jurassic Park.

Βγείτε στο DOS και πηγαίνετε στον κατάλογο "Jurassic" του παιχνιδιού. Πληκτρολογήστε dir*exe και πατήστε Enter. Αφού εμφανιστούν όλα τα αρχεία με ακρώνυμο .exe, κοιτάξτε το αρχείο "JP2D.EXE." Αλλάξτε λοιπόν το όνομα αυτού του αρχείου με την εντολή του DOS "ren" σε κάποιο άλλο ή, αν θέλετε, μπορείτε και να το διαγράψετε. Αφού λοιπόν το κάνετε, μπείτε στο παιχνίδι και ξεκινήστε από τις επιλογές. Αντί δηλαδή να αρχίζετε από το 2D επίπεδο, βρίσκεστε στο υπόγειο του πάρκου. Σημειώστε οπωσδήποτε τον κωδικό που σας δίνει το παιχνίδι, πατώντας το πλήκτρο "F" για να παγώσει η οθόνη και να προλάβετε να το γράψετε. Με την ίδια φιλοσοφία, για να δείτε την τελική σκηνή του παιχνιδιού διαγράψτε ή μετονομάστε τα αρχεία "JP3D.EXE". Οταν λοιπόν θα κάνετε "Start" το παιχνίδι, θα βλέπετε να διαφεύγουν οι ήρωες με το ελικόπτερο πάνω από τα κεφάλια των βροντόσαυρων και να απομακρύνονται στο ηλιοβασίλεμα.



ADVENTURE
SOS * SOS * SOS

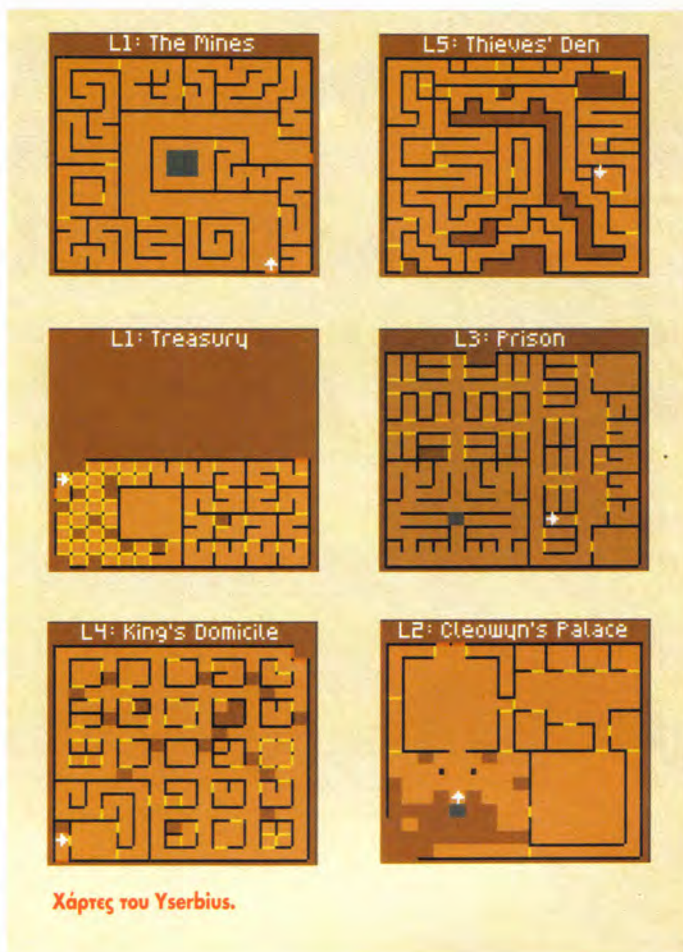
Ακολουθώντας το μονοπάτι έπεσα πάνω σε μια βαριά σιδερένια πόρτα. Επάνω της ήταν σκαλισμένοι οι αριθμοί 27, 64, 125, 216, 343, ενώ από κάτω έγραφε: "PASS WITH THE NEXT NUMBER". Πάνω στην πόρτα υπήρχαν 5 πόμολα, το καθένα από τα οποία έφερε έναν αριθμό. Αν πατούσες έναν που δεν ήταν ο σωστός, θα ενεργοποιούσες μια θανατηφόρα παγίδα. Οι αριθμοί πάνω στα πόμολα ήταν οι: 512, 434, 675, 0, 717. Τι έπρεπε να κάνεις άραγε; Η απάντηση δεν είναι τόσο δύσκολη όσο φαίνεται με την πρώτη ματιά.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας περάσουμε πρώτα σε μερικά bugs που υπάρχουν στα καινούρια adventures της Sierra.

LARRY 6: Είχα δώσει στον αρχισυντάκτη μας μια εικόνα με το περιβόητο μήνυμα: "Oops!!! You have tred something..." για να μπει στο αντίστοιχο άρθρο. Δεν τη θεώρησε όμως σημαντική, γι' αυτό και δεν την έβαλε. Ετσι, γεμάτος αγωνία, μου τηλεφώνησε και μου είπε: "Μου βγάζει το γνωστό μήνυμα. Τι να κάνω;" Το μήνυμα εμφανίζεται μόλις πας στην παραλία με τη Shablee και το πρόγραμμα "κολλάει". Αυτό συμβαίνει αν έχεις πάρει προηγουμένως τη λάμπα από την παραλία. Επειδή όμως ένας φίλος μου το έπαιξε, παίρνοντας πρώτα τη λάμπα χωρίς να του "κολλήσει", μία εξήγηση υπάρχει: το πρόγραμμα κάνει conflict αν πάρεις τη λάμπα από κάποιο σημείο και μετά. (Μήπως προτού πρωτοδείς τη Shablee ή μετά;) Πάντως, επειδή ήρθαν ακόμα έξι γράμματα αναγνωστών, οι οποίοι έχουν κολλήσει στο ίδιο σημείο, μια γιατρειά υπάρχει: μην πάρετε τη λάμπα από την παραλία, ΠΡΟΤΟΥ ξεμπερδέψετε με τη Shablee. Οταν θα ξυπνήσετε στο δωμάτιό σας και θα πάτε στην παραλία για να πάρετε τη σαμπάνια, ΜΟΝΟ ΤΟΤΕ παίρνετε τη λάμπα. Ετσι το πρόγραμμα δεν κολλά.

POLICE QUEST 4: Τη Δευτέρα (Monday) προς το τέλος της ημέρας, ξαναπηγαίνεις στο South Central, μετά από ένα τηλεφώνημα στο γραφείο σου. Φτάνοντας αρχίζουν οι πυροβολισμοί. Οπως επισημαίνω και στο άρθρο, το σωστό είναι να σκύψεις στο έδαφος, κάνοντας κλικ τον WALK κέρσορα στο κάτω μέρος του αμαξιού, στο ύψος του χερουλιού της πόρτας. Θέλει πολλή προσοχή, γιατί κάνοντας κλικ σε οποιοδήποτε λανθασμένο σημείο σκοτώνεσαι. Καλά, και πού είναι το bug; Δοκιμάστε να κάνετε κλικ τον κέρσορα πέρα από το πορτμπαγκάζ, στα δεξιά του αμαξιού. Την πρώτη φορά που έπαιξα το παιχνίδι σκοτωνόμουν συνέχεια μέχρι να βρω το σωστό σημείο στο οποίο πρέπει να κάνεις κλικ. (Αυτό λέγεται playability!!) Ετσι δοκίμασα και πέρα από το πορτμπαγκάζ, υποθέτοντας ότι θα έκανε κάποια βουτιά. Αντί γι' αυτό, το παιχνίδι "βγήκε" κατευθείαν στο DOS, όπου υπήρχε ένα μήνυμα για κάποιο "εσωτερικό πρόβλημα του προγράμματος" (!!!) με το συνοδευτικό: "Error number: 888" και στην από κάτω σειρά "..\celobj.cpp: 744:64924:1eb". Αποτέλεσμα; Χάλια τα νεύρα μου. Για όσους θέλουν να το δοκιμάσουν: Μόλις βγείτε από το αμάξι, κάντε κλικ ακριβώς στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης.



Χάρτες του Yserbius.

Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας. ΛΥΣΕΙΣ: Ο ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΡΑΤΣΑΣ, εκλεκτός φίλος της στήλης, είναι ο πρώτος Ελληνας απ' ό,τι ξέρω που τελείωσε το **COMPANIONS OF XANTH** και μάλιστα με πλήρες σκορ. Η λύση που μας έστειλε ήταν πολύ λεπτομερής. Ο εκλεκτός φίλος της CompuLink "IVAN", ή κατά κόσμον ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΡΟΥΚΙ-ΔΗΣ, μας έστειλε με fax τη λύση τού BLUE FORCE. Δυστυχώς όμως δεν μπορώ να τη διαβάσω, επειδή είναι πολύ κακογραμμένη. Κρίμα, γιατί είναι και αρκετές σελίδες. Πάντως όποιοι μας στέλνετε λύσεις, σημειώστε ότι πρέπει να είναι καλογραμμένες.

GATEWAY 2: Ο ΦΟΙΒΟΣ ΚΑΡΑΛΗΣ ρωτά τι κάνει στον παγωμένο πλανήτη, αφού έχει περάσει το τέρας στη λιμνούλα, έχει βρει το dome, αλλά από εκεί και πέρα το χάος. Χμ! Προφανώς δεν έχεις εξερευνήσει καλά το maze. Πάρε τα bowl carving και ship carving. Στον artist SHOW BOWL CARVING TO ARTIST και EXAMINE SHIP CARVING. Βλέπεις έναν κωδικό. Κατέγραψέ τον γιατί είναι random. Από τον artist πήγαινε NORTH, NW, WEST, WEST, NORTH, NORTH, FILL BOWL WITH WATER, SOUTH, SOUTH, WEST, WEST, WEST, POUR WATER, NW, POUR WATER, SOUTH, POUR WATER, SE, POUR WATER, NORTH και έφτασες στο μικρό κρατήρα, DOWN, EXAMINE KEYPAD. Τώρα





τύπωσε τον κωδικό από το ship carving. (Είπαμε ότι είναι random.) OPEN MATCH, TAKE POD, OPEN PANEL, PUSH BLUE BUTTON, TAKE CLAMP, DROP CORRODED CLAMP, PUT CLEAN CLAMP ON CORRODED CLAMP, STEP ON CLAMP, PUSH RED BUTTON, OUT, EAST, EAST, NORTH, NORTH. Τώρα στο Dome PUT PYRAMID IN IMPRESSION. Ρωτά επίσης πώς παίρνει το stick από το παιδί των Kords. Και εγώ προσπαθούσα επί μία εβδομάδα να το πάρω χωρίς αποτέλεσμα, και θα προσπαθούσα ακόμα, αν ο φίλος μου Βαγγέλης Κράτσας δεν μου έλεγε το εξής απλό: "Γιατί δεν αφήνεις το γρίφο αυτό και δεν συνεχίζεις, αφού μπορείς, και όταν κολλήσεις κάπου, ξαναγυρνάς στο σημείο αυτό να δεις τι γίνεται;" Συνέχισα λοιπόν και εγώ το παιχνίδι και το τελείωσα!!! Το stick δεν το παίρνεις τελικά!!! Απλώς χρησιμεύει ως hint για ένα γρίφο που συναντάς αργότερα. Κόλλημα και αυτό!!

CONQUEST OF THE LONGBOW: Η ΝΑΤΑΣΑ ΠΑΛΑΙΟΛΟΓΟΥ ρωτά τι απαντάς στον Green Man, εκεί όπου σε ρωτά τους 9 γρίφους του. Η λύση του υπάρχει στο ΔΕΥΤΕΡΟ ΒΙΒΛΙΟ για τα adventures μου, αλλά τέλος πάντων. Οι απαντήσεις είναι: Στην "I am the heart..." το WOOD. Στην "High born, my touch..." το SNOW. Στην "I am the outstretched fingers..." το FEATHER. Στην "Golden treasure I contain..." το BEEHIVE. Στην "My first master has four legs..." το FUR. Στην "Metal or bone I may be..." το COMB. Στην "Not born but from a mother's boby drawn..." το CHEESE. Στην "I am two-faced but bear only one..." το COIN. Τέλος, στην "I am a window..." το EYE.

LAURA BOW 2: Η ΓΡΗΓΟΡΟΠΟΥΛΟΥ ΜΑΡΙΑ ρωτά ποιες είναι οι δύο απαντήσεις που ζητούν οι ιερείς του AMON RA για να μη σε θυσιάσουν. Επίσης, πώς απαντά, μια και αυτή ξέρει μόνο 13 γράμματα με ιερογλυφικά. Χμ! Προφανώς έχεις ξεχάσει κάτι σημαντικό. Προς το τέλος της 2ης πράξης (μπορείς να το δεις και στην 3η και στην 4η) πηγαίνεις στην αίθουσα των αιγυπτιακών εκθεμάτων. Προτού βρεις το πτώμα στη μούμια, οπότε αλλάζεις πράξη, κάνε LOOK/EXAMINE στη μισή Rosetta stone που είναι σε μία από τις δύο αυτές οθόνες. Αυτόματα τα μισά ιερογλυφικά καταγράφονται στο σημειωματάριό σου. Στην πράξη 3, τώρα, κάποια στιγμή επισκέπτεσαι το γραφείο της Dr Myklos, εκεί όπου υπάρχει η κόμπρα. Στην πάνω δεξιά γωνία του δωματίου υπάρχει κάτι καλυμμένο από ένα ύφασμα. Μετακίνησε το ύφασμα. Είναι το άλλο μισό της Rosetta stone. Τώρα, πια, αυτόματα καταγράφονται στο σημειωματάριό σου τα υπόλοιπα γράμματα-ιερογλυφικά. Με τη βοήθεια των γραμμάτων-ιερογλυφικών μπορείς πλέον να αποτολμήσεις να μεταφράσεις τα κείμενα των δύο πετρών. Τι γράφουν; Το ένα τα: "I PAY HOMAGE TO THEE, YE LORDS OF ETERNITY. RA, STRONG IS THY SAIL IN THE WIND AS THOU SAILEST OVER THE LAKE OF FIRE IN THE UNDERWORLD. BEHOLD SHU THE MOTHER CREATING THE GODS". Το άλλο γράφει: "IN SILENCE FROM HER WOMB QUICKER THAN GREYHOUNDS AND FLEETER THAN LIGHT. LET ME NOT BE BURNT. LET ME NOT BE CONSUMED. LET ME NOT BE PERISH. MY MUMMY LIES OSTRATE IN MY TOMB." Από αυτά τα δύο κείμενα (και τη σωστή κατανόησή τους) σου βάζουν τις δύο ερωτήσεις τους οι ιερείς του AMON RA. Η πρώτη είναι: "What is the room you leave without entering?" Η απάντηση είναι WOMB. Η δεύτερη είναι: "What is the room you enter without leaving?" Η απάντηση είναι φυσικά TOMB. Τέλος, ο ΠΑΝΟΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά στο ίδιο adventure πώς ξεφεύγει από το Furnace room. Εδώ βρίσκεις τον Steve, σκεπασμένο από τα κάρβουνα. Μετακίνησε τα κάρβουνα και αμέσως από το inventory σου κάνε κλικ πάνω του την μπότα (boot) που βρίσκεις στο δωμάτιο με τις ταπετσαρίες. Μόλις σηκωθεί (χωρίς την μπότα πεθαίνει), μετακίνησε το Egyptian design στο δεξιό τοίχο και αποκαλύπτεται ένα μυστικό τούνελ. (Μόνος σου δεν μπορείς να το μετακινήσεις). Μέχρι τον άλλο μήνα καλό adventuring...

■



PC GAMES

DISK



48

GAMES

Manager ποδοσφαίρου: Υποστηρίξτε την αγαπημένη σας ομάδα από τον πάγκο του προπονητή.

Stones: Ενα επιτραπέζιο παιχνίδι για δυνατά μυαλά.

Quest For Glory Saves: Ανίκητοι χαρακτήρες για το Quest.

For Glory 4: Ultima.

Underworld II Training: Δυναμώστε το χαρακτήρα σας στο Ultima Underworld II.

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΜΑΣ

Setup (Το πρόγραμμα του μήνα): Μία ολοκληρωμένη εφαρμογή σε Visual Basic.

Αγαπητοί Αναγνώστες,

Πολλά και ενδιαφέροντα έχουμε και αυτόν το μήνα στη δισκέτα του PC Games, που θα ικανοποιήσουν ιδιαίτερα τους φανατικούς των Role Playing Games. Για αυτούς τους φίλους μας, έχουμε αυτόν το μήνα το Trainer, ένα πολύτιμο πρόγραμμα που σας επιτρέπει να αυξήσετε στο μέγιστο τα χαρακτηριστικά του ήρωά σας στο πολύ καλό και εθιστικό Ultima Underworld, καθώς και ισχυρά saves για το Quest for Glory IV της Sierra, το οποίο κυκλοφορεί αυτές τις μέρες στην ελληνική αγορά Πληροφορικής. Παιχνίδι στρατηγικής και παρατηρητικότητας είναι και το Moraff's Stones, στο οποίο καλείστε να κατατροπώσετε τους εξωγήινους αντιπάλους σας, όχι με τη δύναμη, αλλά με το μυαλό σας. Ε, μην τους αφήσετε να ντροπιάσουν τον πλανήτη μας! Ισως όμως το σημαντικότερο από τα προγράμματα που περιλαμβάνονται στη δισκέτα είναι το Manager Ποδοσφαίρου, ένα demo πολύ καλού ελληνικού προγράμματος, το οποίο σας μεταφέρει στην καρέκλα του προπονητή της αγαπημένης σας ομάδας. Αν και demo, το πρόγραμμα περιέχει πολλά από τα χαρακτηριστικά του ολοκληρωμένου παιχνιδιού, και έτσι θα σας κρατήσει καθηλωμένους στο monitor για πολλές ώρες. Ενα εθιστικότατο και πολύ αληθοφανές παιχνίδι, προσφορά στους αναγνώστες του PC Games.

Καλή διασκέδαση!

PC ULTIMA UNDERWORLD II THE TRAINER

Το Trainer είναι ένα πρόγραμμα, το οποίο θα σας φανεί αναντικατάστατο, αν είστε από τους φανατικούς παίκτες του Ultima Underworld II. Με το πρόγραμμα αυτό, μπορείτε να εξερευνήσετε το παιχνίδι πολύ πιο γρήγορα και πολύ πιο εύκολα. Το Trainer ανήκει στην κατηγορία των προγραμμάτων TSR, κάτι που σημαίνει ότι παραμένει στη μνήμη του υπολογιστή σας, ενώ εσείς παίζετε το Ultima Underworld II. Οι αλλαγές που θέλετε να κάνετε στα χαρακτηριστικά του ήρωα γίνονται άμεσα, τη στιγμή που θα το ζητήσετε. Δεν χρειάζεται πια να "πειράζετε" τα Saved Games του παιχνιδιού. Ο τρόπος λειτουργίας του είναι ιδιαίτερα απλός. Κατ' αρχάς, θα πρέπει να τοποθετήσετε το εκτελέσιμο αρχείο τού Trainer (UW2TRNS.COM) στο ίδιο directory, στο οποίο βρίσκονται και τα αρχεία του Ultima Underworld II. Στη συνέχεια, εκτελείτε το πρόγραμμα, δίνοντας την εντολή UW2TRNS στο prompt του DOS. Το Trainer φορτώνεται στη μνήμη και αναλαμβάνει να εκτελέσει και το παιχνίδι.

Οι λειτουργίες του Trainer ενεργοποιούνται από τα πλήκτρα του αριθμητικού πληκτρολογίου. Πιο συγκεκριμένα, τα αντίστοιχα πλήκτρα και οι λειτουργίες τους είναι ως εξής:

N1 - Ανεβάζει τα Strength, Intelligence και Dexterity στο 255.

N2 - Μεγιστοποιεί όλα τα skills στο 255, με εξαίρεση το κολύμπι, το οποίο ανεβαίνει στο 60.

N3 - Ανεβάζει το επίπεδο του παίκτη στο 255.

N4 - Η λειτουργία αυτή θέτει το Mana και το Vitality στο 255 (μέγιστο και ελάχιστο). Μετά από το πάτημα αυτού του πλήκτρου, το πρόγραμμα ενημερώνει διαρκώς τις τιμές αυτές, έτσι ώστε να μη μειώνονται ποτέ.

N5 - Χορταίνει τον ήρωά σας, ώστε να μην αναγκάζεστε να ψάχνετε για τρόφιμα.

N6 - Με το πλήκτρο αυτό ο ήρωας δεν θα χρειαστεί να κοιμηθεί ποτέ!

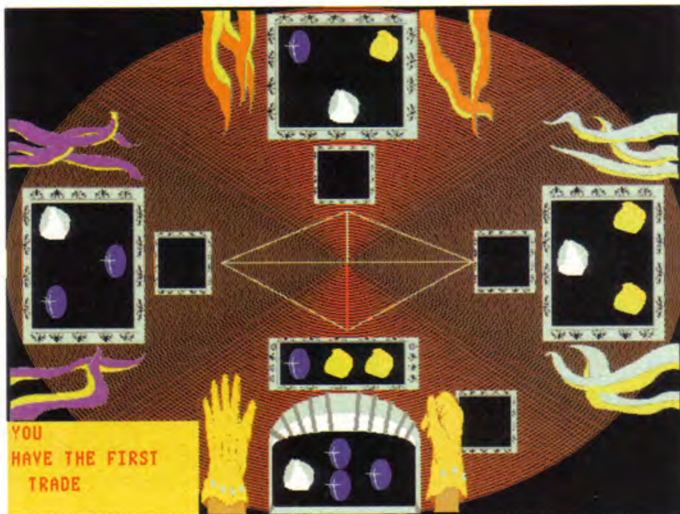
N7 - Η λειτουργία αυτή αυξάνει τις δυνατότητες φόρτωσης του χαρακτήρα με αντικείμενα, αφού ρίχνει το συνολικό βάρος που κουβαλάτε στο 0.

N8 - Σας δίνει 255 skill points.

N9 - Σας δίνει experience 10.066.329 points!

Αν συναντήσετε δυσκολίες ή προβλήματα κατά την εξερεύνησή σας μέσα στα dungeons, ρίξτε μια ματιά στο κείμενο που συνοδεύει το εκτελέσιμο αρχείο. Θα λύσει πολλές από τις απορίες σας! Ελπίζουμε να το διασκεδάσετε...

STONES



Παιχνίδι λογικής για στρατηγικά και παρατηρητικά μυαλά. Στο Moraff Stones ανταγωνίζεστε με τρεις αντιπάλους, οι οποίοι έχουν... περίεργη εμφάνιση και συνήθειες, τρεις αντιπάλους του Moraff's world. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι απλός στη σύλληψη, αλλά δύσκολος στην εκτέλεση...

Στο Stones, τα κομμάτια που χρησιμοποιείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αποτελούνται από τρεις ομάδες λίθων διαφορετικής αξίας. Οι λίθοι που χρησιμοποιούνται στο Stones είναι οι πολύτιμοι λίθοι (jewels), το χρυσάφι (gold) και το ασήμι (silver). Οι πέτρες αυτές έχουν τις παρακάτω αντιστοιχίες, όσον αφορά στην αξία τους:

Jewel=12 silvers

Gold=6 silvers.

Η μονάδα μέτρησης εδώ είναι τα silvers.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσετε όλες τις πέτρες μιας κατηγορίας ή, τουλάχιστον, την πιο πλήρη ομάδα από πέτρες της ίδιας κατηγορίας, μέσα σε ένα γύρο. Ο παίκτης που κερδίζει πληρώνεται την αξία των λίθων, τους οποίους έχει συγκεντρώσει σε ένα γύρο. Ενα επιπλέον bonus 120 silvers προσφέρεται στον παίκτη με την πιο πλήρη συλλογή λίθων της υψηλότερης αξίας. Αν υπάρχει ισοπαλία, κερδίζει εκείνος με την υψηλότερη αξία σε πέτρες.

Στο Stones, οι παίκτες είναι τέσσερις: εσείς και άλλοι τρεις απόκοσμοι αντίπαλοι. Καθένας με τη σειρά μπορεί να ζητήσει από κάποιον άλλο παίκτη μια πέτρα, προσφέροντάς του για αντάλλαγμα μία δική του. Συνολικά, οι πέτρες που έχει ένας παίκτης στην κατοχή του είναι επτά, αλλά οι αντίπαλοι μπορούν να δουν μόνο τις τρεις. Οι υπόλοιπες είναι κρυμμένες από τα μάτια των αντιπάλων. Ως παίκτης, μπορείτε να προσφέρετε μια πέτρα στον αντίπαλο (την οποία μπορεί να δεχτεί ή όχι) ή ακόμα και να αναγκάσετε τον αντίπαλο να δεχτεί την προσφορά που του κάνετε. Αυτό το τελευταίο, όμως, γίνεται μόνο μία φορά σε κάθε γύρο και μόνο για τις πέτρες που φαίνονται στο τραπέζι.

Αν νομίζετε ότι είναι απλό, δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε την τύχη σας. Μετά τους πρώτους - εύκολους - γύρους, θα διαπιστώσετε ότι χρειάζεται αρκετή σκέψη για να νικήσετε τους περίεργους αντιπάλους σας.

QUEST FOR GLORY IV SAVES

Τα Saves των Quest for Glory, του πρωτότυπου role playing adventure τής Sierra, έχουν γίνει πια θεσμός για το PC Master. Η νέα έκδοση του παιχνιδιού φάνηκε ήδη στον ορίζοντα, γι' αυτό και ο Ανδρέας φρόντισε να μας εφοδιάσει με τρία saves της προηγούμενης έκδοσης, τα οποία θα σας βοηθήσουν να ξεπεράσετε τις δυσκολίες χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Αυτό που θα πρέπει να κάνετε, είναι να φορτώσετε το παιχνίδι και να επιλέξετε την εντολή Load Saved Character, την οποία θα σας εμφανίσει το παιχνίδι. Ποιο χαρακτήρα θα διαλέξετε, είναι αποκλειστικά δική σας επιλογή. Εμείς πάντως προσφέρουμε ένα πλήρες... σετάκι με Magician, Paladin και Thief. Διαλέγετε και παίρνετε!

MANAGER ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ

Στη δισκέτα αυτού του τεύχους έχουμε συμπεριλάβει ένα πολύ ενδιαφέρον demo ενός ελληνικού παιχνιδιού, που θα ενθουσιάσει τους λάτρεις του ποδοσφαίρου. Πρόκειται για τον "Manager Παδοσφαίρου" της εταιρίας Soft Parade (Δημ. Ράλλη 18, Αγ. Παρασκευή, τηλ.: 6397423, 6526095), ένα παιχνίδι που σας βάζει στη θέση του προπονητή της αγαπημένης σας ομάδας.

Ο Manager περιέχει έτοιμα τα περισσότερα από τα ονόματα των ομάδων των εθνικών μας κατηγοριών, καθώς και τα χρώματα της φανέλας για κάθε ομάδα. Αυτό

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ VISUAL BASIC

Αυτόν το μήνα, αντί για το πρόγραμμα κάποιου αναγνώστη μας, σας προσφέρουμε σε δισκέτα το listing των προγραμμάτων που παρουσιάζονται στο θέμα "Επαγγελματικός Προγραμματισμός σε Visual Basic", το οποίο περιλαμβάνεται στις σελίδες του PC Master.

Ελπίζουμε να μας συγχωρήσετε για τη μικρή αυτή παρατυπία. Πιστεύουμε ότι θα είναι ιδιαίτερα βολικό, για όσους από εσάς ασχολείστε με τη Visual Basic, να έχετε έτοιμο το listing της εφαρμογής, αντί να το πληκτρολογήσετε από την αρχή. Στο αντίστοιχο άρθρο του PC Master, εξηγούνται με λεπτομέρεια όλες οι φάσεις λειτουργίας του προγράμματος.

που είναι όμως περισσότερο σημαντικό, είναι ότι προσφέρει και τα πραγματικά ονόματα των παικτών κάθε ομάδας, όχι μόνο της βασικής εντεκάδας, αλλά και των αναπληρωματικών. Για κάθε έναν από τους παίκτες αυτούς, το πρόγραμμα σας πληροφορεί και για την θέση τους στην εντεκάδα, αν δηλαδή ο συγκεκριμένος παίκτης είναι επιθετικός, κεντρικός ή αμυντικός. Οταν τρέξετε το πρόγραμμα, εμφανίζεται η βασική οθόνη του Manager, η οποία περιλαμβάνει, στην αρχή, μόνο το menu του προγράμματος. Οι επιλογές που εμφανίζει το menu είναι Αρχεία, Αλλαγές, Αγώνας, Στατιστικά, Οικονομικά, Ιστορίες και Βοήθεια. Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι, θα πρέπει να επιλέξετε την εντολή Αρχεία /Από την Αρχή. Οταν επιλέξετε την εντολή αυτή, το παιχνίδι σας ζητάει να επιλέξετε την ομάδα της αρεσκείας σας, καθώς και την Εθνική κατηγορία στην οποία θα αγωνίζεται. Θα πρέπει εδώ να σημειώσουμε ότι στην κανονική έκδοση του παιχνιδιού, υπάρχει η δυνατότητα αποθήκευσης της τρέχουσας κατάστασης του παιχνιδιού, έτσι ώστε ο χρήστης να έχει τη δυνατότητα να συνεχίσει από εκεί που εγκατέλειψε το παιχνίδι.

Η δυνατότητα αυτή δεν προσφέρεται στην demo έκδοση. Αφού λοιπόν επιλέξουμε την ομάδα και την εθνική κατηγορία, επιλέγουμε στη συνέχεια την εντολή Αγώνας/ Επόμενος Αγώνας. Το παιχνίδι εμφανίζει την κλήρωση (με ποιά αντίπαλη ομάδα θα αγωνιστούμε), καθώς και επιλογές για την αλλαγή της βασικής σύνθεσης της ομάδας, και αποστολή κατασκόπου με σκοπό τον προσδιορισμό της σύνθεσης των παικτών της αντίπαλης ομάδας. Η πιο λογική κίνηση εδώ είναι να προσδιορίσουμε τη σύνθεση της ομάδας μας. Κατ' αρχήν, επιλέγουμε το σχήμα (πόσοι αμυντικοί, πόσοι επιθετικοί κ.λπ.), και στη συνέχεια επιλέγουμε τα ονόματα των παικτών που θα αποτελέσουν τη βασική μας εντεκάδα. Στην επιλογή αυτή,

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

στο αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένας κατάλογος από τα ονόματα των διαθέσιμων παικτών, και με τη θέση στην οποία παίζει ο καθένας, ενώ η υπόλοιπη οθόνη καλύπτεται από μια κάτοψη του γηπέδου, με τους αριθμούς των παικτών στις κατάλληλες θέσεις, ανάλογα με το επιθετικό ή αμυντικό σχήμα που έχουμε επιλέξει.

Αυτο που μένει να κάνουμε τώρα, είναι να αντιστοιχίσουμε τον κάθε παίκτη στον αριθμό που θέλουμε να παίξει. Μόλις τοποθετήσουμε κάποιον παίκτη σε μία θέση στο γήπεδο, το πρόγραμμα μας πληροφορεί οτι ο παίκτης αυτός δεν είναι διαθέσιμος για περαιτέρω εκμετάλλευση σε άλλη θέση του γηπέδου, με ένα ειδικό σύμβολο δίπλα στο όνομά του.

Στο ολοκληρωμένο παιχνίδι, ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τα χρώματα της ομάδας, καθώς και τα ονάματα των παικτών, μια δυνατότητα που δεν υπάρχει στην έκδοση demo. Μόλις τελειώσουμε με την τοποθέτηση των παικτών, μπορούμε να ξεκινήσουμε το παιχνίδι. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να παρακολουθησει ολόκληρο τον αγώνα, ή τις καλύτερες φάσεις



του, να δεί σε replay τα γκόλ, και να πραγματοποιήσει αλλαγές στην ομάδα του (ολοκληρωμένη έκδοση).

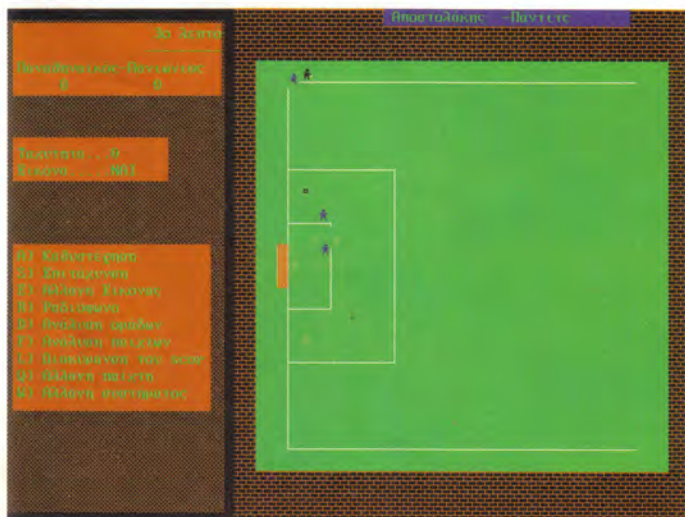
Στο τέλος του αγώνα, το πρόγραμμα, εκτός από το σκόρ, εμφανίζει τον αριθμό των θεατών που παρακολούθησαν τον αγώνα, και τα χρήματα που εισέπραξες από εισιτήρια. Στη συνέχεια, εμφανίζονται οι πίνακες με τα αποτελέσματα των υπολοίπων αγώνων που πραγματοποιήθηκαν την ίδια ημέρα.

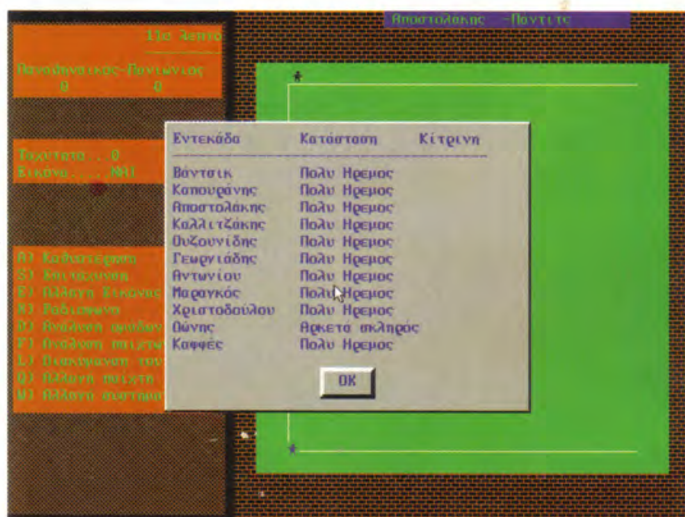
Ο χρήστης μπορεί να δεί τις υπόλοιπες αγωνιστικές τις περιόδου, από το menu Αγώνας/ Αγωνιστικές, καθώς και τη βαθμολογία του μέχρι τώρα και τη βαθμολογία ανα κατηγορία. Στο menu Στατιστικά, μπορούμε να δούμε τους καλύτερους σκόρερς μέχρι τώρα, τα προηγούμενα αποτελέσματα, καθώς και την πορεία και κατάσταση της ομάδας, όλα σε ξεχωριστά παράθυρα.

Η πορεία της ομάδας είναι μια γραφική παράσταση που δείχνει την εξέλιξη της βαθμολογίας μετά από διάφορες αγωνιστικές. Στην κατάσταση της ομάδας φαίνεται η δυναμικότητα του κάθε ποδοσφαιριστή, καθώς και η ικανότητά του σαν παίκτη.

Η ικανότητα αυτή παίζει σημαντικό ρόλο στις μεταγραφές. Οσον αφορά στις μεταγραφές, μπορείτε να αγοράσετε κάποιον παίκτη προσδιορίζοντας τη θέση του και την ικανότητά του. Το πρόγραμμα σας εμφανίζει τους παίκτες που υπάρχουν διαθέσιμοι με τα χαρακτηριστικά που προσδιορίζετε, καθώς και σε ποιά ομάδα βρίσκονται. Μόλις επιλέξετε τον παίκτη που σας ενδιαφέρει, το πρόγραμμα παρουσιάζει τις απαιτήσεις της άλλης ομάδας, τα ανταλλάγματα δηλαδή που θέλει για να σας δώσει τον παίκτη αυτό. Εσείς, μπορείτε να δεχθείτε την πρότασή τους ή όχι. Αν "μείνετε" από χρήματα, μπορείτε πάντα να δανειστείτε από την τράπεζα, αλλά μην το παρακάνετε. Από την άλλη μεριά, αν έχετε αρκετά χρήματα μπορείτε να κάνετε και επενδύσεις, όπως να επεκτείνετε τις θέσεις του γηπέδου σας.

Το παιχνίδι τρέχει σε υπολογιστές με κάρτα γραφικών VGA. ■





PC GAMES

REVIEW



CPU:	80386
RAM:	640
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Adlib - SoundBlaster
HD:	11 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Τα 3D shoot'em ups ήταν ανέκαθεν πολύ εντυπωσιακά παιχνίδια, μια και υπήρχαν μεγάλα sprites και πολύ καλά ηχητικά εφέ. Οι τελευταίοι πολύ καλοί τίτλοι σε αυτόν τον τομέα των παιχνιδιών ήταν το Wolfstein 3D και το Spear of Destiny. Και τα δύο ξεχώρισαν αμέσως, καθώς πάνω από όλα διέθεταν πολύ εθιστικό gameplay, παράλληλα με καλά γραφικά και ακόμα καλύτερα ηχητικά εφέ.

Το Doom είναι η συνέχεια των δύο αυτών τίτλων. Είναι καλύτερο από τους προκατόχους του. Το περιβάλλον είναι γνωστό, καθώς είναι ίδιο με τα δύο προηγούμενα. Κινείστε στο χώρο, βλέποντας μόνο το άκρο του χεριού και, κατ' επέκταση, το όπλο. Σε αυτό υπάρχει πολύ μεγαλύτερη ποικιλία. Ετσι, εκτός από το πολύ αδύναμο πιστολίδι, στους διαδρόμους των κτιρίων μπορείτε να βρείτε καραμπίνες, αυτόματα όπλα, plasma guns και άλλα, τα οποία είναι συνολικά έξι. Στην αρχή, όμως, μπορεί να βρεθείτε στη θέση να χάσετε τα πυρομαχικά σας για όλα τα όπλα. Τότε, αναγκαστικά θα χρησιμοποιήσετε τα γυμνά σας χέρια, το αποτέλεσμα όμως δεν θα είναι αυτό που θέλετε, μια και θα αποτελείτε εύκολη λεία για τα τέρατα και τους φρουρούς. Και αυτό, γιατί οι τελευταίοι όχι απλώς σας κυνηγούν παντού αλλά και σας πυροβολούν, οι μεν φρουροί με όπλα όχι πολύ ισχυρά, τα δε τέρατα όμως με μπάλες φωτιάς, οι οποίες κατεβάζουν αρκετά το δείκτη υγείας σας.

Εκτός όμως από το δείκτη υγείας, υπάρχει και η μορφή του προσώπου σας στο μέσο του πίνακα ενδείξεων, η οποία αλλάζει μορφές, ανάλογα με την κατάσταση της υγείας σας ή τη δύσκολη θέση που βρίσκεστε κάποια στιγμή.

Ενα από τα σημαντικά ατού του Doom, το οποίο διέθεταν οι προκάτοχοί του αλλά όχι και ανταγωνιστές του, είναι το πολύ γρήγορο scrolling. Πραγματικά, είναι εντυπωσιακό το πόσο γρήγορα μπορείτε να κινείστε μέσα στους διαδρόμους, ξέροντας πάντα προς τα πού κατευθύνεστε. Ολα αυτά, όμως, δεν σημαίνουν ότι το παιχνίδι υστερεί σε γραφικά. Αντιθέτως, είναι πολύ καλά για το είδος του παιχνιδιού, σίγουρα με όχι λεπτομερή σχεδιασμένα γραφικά, αλλά με ζωντανά χρώματα, τα οποία έχουν επιλεγεί πολύ προσεκτικά. Ο ήχος είναι σε ακόμα υψηλότερα επίπεδα, μια και υπάρχει συνεχής μουσική υπόκρουση, καθώς και άφθονα ηχητικά εφέ. Η σύμπραξη και των δύο δεν είναι ενοχλητική, αφού μπορεί ο χρήστης να ορίσει την ένταση του ήχου και των δύο. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι στο παιχνίδι υπάρχει πολύ αίμα, κάτι που ίσως ενοχλήσει ορισμένους, αλλά μάλλον κρίνεται θετικά, καθώς δίνει πρόσθετη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Με δύο λόγια, το Doom είναι αυτή τη στιγμή το καλύτερο παιχνίδι στο είδος του και αναμένουμε να δούμε τους ανταγωνιστές του, οι οποίοι θα είναι πολλοί.

Του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

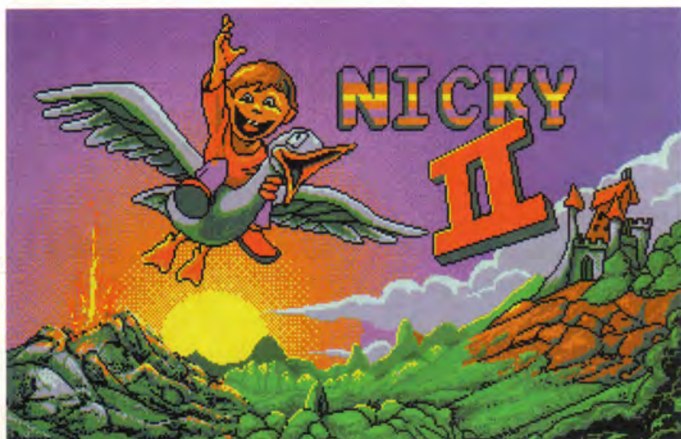
Το μέτρο σύγκρισης για τους νέους τίτλους

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	91

86%







CPU:	**80286**
RAM:	**640 KB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**Adlib**
HD:	**1 MB**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1**

Τα PC computers είναι αυτή τη στιγμή τα πιο διαδεδομένα μοντέλα υπολογιστών ακόμα και μεταξύ των gamers. Αυτό είναι σίγουρα κάτι που δεν θα περίμενε κανείς, όταν παρακολουθούσε το ξεκίνημα αυτών των υπολογιστών, οι οποίοι προορίζονταν για καθαρά επαγγελματικούς σκοπούς. Αυτή τη στιγμή, όμως, αποτελούν την πρώτη επιλογή για κάποιον, ο οποίος θέλει να παίζει παιχνίδια, από τα πιο πολύπλοκα έως τα πιο απλά. Στα δεύτερα μέχρι πρόσφατα υπήρχε σθεναρή αντίσταση από τα Amiga και Atari ST, αλλά φαίνεται ότι και αυτά αρχίζουν πλέον να υποχωρούν, καθώς μειώνεται η ζήτηση. Ετσι, τα PCs, εκτός από τα πολυδιαφημισμένα simulations, adventures, strategies και R.P.Gs, αρχίζουν να διαθέτουν και απλά παιχνίδια, όπως shoot'em ups, platform games κ.λπ. Τις περισσότερες φορές, η ποιότητα και αυτών των παιχνιδιών είναι σε υψηλά επίπεδα (π.χ. Doom), αλλά φαίνεται ότι η μαζική παραγωγή που έχει αρχίσει να εμφανίζεται στα παιχνίδια του PC αναγκάζει τους προγραμματιστές να θυσιάζουν ορισμένα πράγματα από το παιχνίδι, ενόψει της γρήγορης κυκλοφορίας του. Ενα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί και το Nicky Boom 2.

Πρόκειται για ένα κλασικό platform παιχνίδι, το οποίο έχει κυκλοφορήσει στην Amiga. Δυστυχώς, όμως, η έκδοσή του για PC δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στον ανταγωνισμό. Εσείς ελέγχετε τον ήρωα του παιχνιδιού, ο οποίος περιπλανάται στα διάφορα επίπεδα, αντιμετωπίζοντας κακούς λύκους, αρκούδες και άλλα ξωτικά, ενώ παράλληλα βρίσκει bonuses, τα οποία του ανεβάζουν το score ή την ικανότητά του να πυροβολεί. Επίσης, σε συγκεκριμένα σημεία κάθε πίστας υπάρχει ένα χρυσό αβγό, στο οποίο βρίσκεται μία χήνα, η οποία πρόθυμα θα σας αφήσει να ανεβείτε στην πλάτη της για να συνεχίσετε το ταξίδι σας από τον αέρα. Μάλιστα, σε ορισμένα σημεία δεν μπορείτε να φτάσετε χωρίς τη βοήθειά της, καθώς είναι απρόσιτα με τα πόδια. Εκτός από τα bonuses που βρίσκετε, μπορείτε επίσης να βρείτε διάφορα κλειδιά, μέσω των οποίων θα ανοίξετε κάποιες πόρτες, οι οποίες σας οδηγούν σε bonus υπο-πίστες.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι που δεν αντικατοπτρίζει το επίπεδο των σημερινών PC games.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	60
GAMEPLAY	68
ΑΝΤΟΧΗ	55

64%

Γενικά πρόκειται για ένα κλασικό platform παιχνίδι. Τα στοιχεία, που θα έπρεπε να διαθέτει για να γίνει επιτυχία, είναι: καλοσχεδιασμένα graphics με σωστά χρώματα, καλά ηχητικά εφέ ή μουσική και καλό scrolling. Στο Nicky Boom 2, όμως, συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο. Τα γραφικά δεν ξεπερνούν τη μετριότητα, ενώ τα sprites είναι πολύ μικρά και δεν κινούνται γρήγορα. Ο ήχος είναι και αυτός στα ίδια επίπεδα, γι' αυτό καλύτερα αποσυνδέστε τον.

Τέλος, το scrolling είναι ίσως χειρότερο από τα δύο προηγούμενα. Χαρακτηριστικά, αναφέρω ότι σε 386SX υπολογιστή, για να φύγει η μία οθόνη και να εμφανιστεί μία άλλη γίνεται σχεδόν παύση. Ισως αυτό να ήταν κατανοητό, αν επρόκειτο για κάποιο παιχνίδι με εκπληκτικά γραφικά, πολλά sprites ή ίσως κάποιο simulation. Αλλά ένα παιχνίδι της κατηγορίας αυτής δεν δικαιολογείται.

Φαίνεται ότι τα φαινόμενα, που υπήρχαν στην Amiga και στον Atari ST, θα αρχίζουν να εμφανίζονται και στα PCs, δηλαδή πολύ μεγάλη παραγωγή νέων τίτλων και στην πλειοψηφία τους μέτριας ποιότητας, ακριβώς λόγω της ποσότητας.

Ας ελπίσουμε ότι κάτι τέτοιο δεν θα γίνει, τουλάχιστον στο βαθμό που έχει γίνει στα άλλα formats, και ότι στο PC ακόμα και τα shoot'em ups ή τα platforms θα έχουν τον ίδιο βαθμό εθιστικότητας με τα simulations και τα adventures.

του Αργύρη Γιαγιά



PC GAMES REVIEW

AMERICAN ALLSTARS COMPILATION

CPU:	80286
RAM:	640 KB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	Adlib
HD:	1 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Με την εξάπλωση των games και για τα PCs και με την παράλληλη αισθητή μείωση της παρουσίας των "πειρατικών" αντιγράφων, οι εταιρίες είχαν την ευκαιρία να κυκλοφορήσουν περισσότερα αυθεντικά παιχνίδια στην ελληνική αγορά. Ετσι άρχισαν να κυκλοφορούν και διάφορες συλλογές παιχνιδιών με παλαιότερες κυκλοφορίες, σε ιδιαίτερα ανταγωνιστική τιμή.

Το American Allstars Compilation είναι μια τέτοια συλλογή, η οποία όμως δεν περιέχει μόνον παλαιούς τίτλους. Συγκεκριμένα, περιέχει τέσσερα παιχνίδια. Το πρώτο είναι το Bill Elliot's Nascar Challenge, το οποίο πρόσφατα είχαμε κάνει review στις σελίδες του PC games. Για όσους δεν το θυμούνται, πρόκειται για τους αμερικανικούς αγώνες αυτοκινήτων, οι οποίοι γίνονται συνήθως στις ειδικές oval πίστες.

Το παιχνίδι ήταν αρκετά αξιόλογο, αλλά σίγουρα δεν μπορούσε να αντιπαρέλθει τα παιχνίδια κορυφή του είδους (Formula One, Microprose).

Το δεύτερο παιχνίδι είναι το American Gladiators. Οπως θα καταλάβατε, πρόκειται για τη μεταφορά στους υπολογιστές του γνωστού τηλεοπτικού παιχνιδιού που βλέπουμε και στην Ελλάδα. Περιλαμβάνονται τα γνωστά επτά αγωνίσματα του παιχνιδιού (Assault, Human Cannoball, Powerball, Joust, The wall, Atlasphere, the Eliminator). Δυστυχώς, όμως, το παιχνίδι απογοητεύει. Είναι το χειρότερο από τα τέσσερα της συλλογής. Μέτρια γραφικά και ήχος και κυρίως πολύ κακό gameplay, καθώς η δυσκολία είναι υπέρ του δέοντος μεγάλη, με αποτέλεσμα ο παίκτης να αποθαρρύνεται να συνεχίσει το παιχνίδι. Γενικά, αν και έχει ενδιαφέρον θέμα, δεν καταφέρνει να πείσει στο ελάχιστο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Μια συλλογή παλιότερων παιχνιδιών με μέτριο ενδιαφέρον.

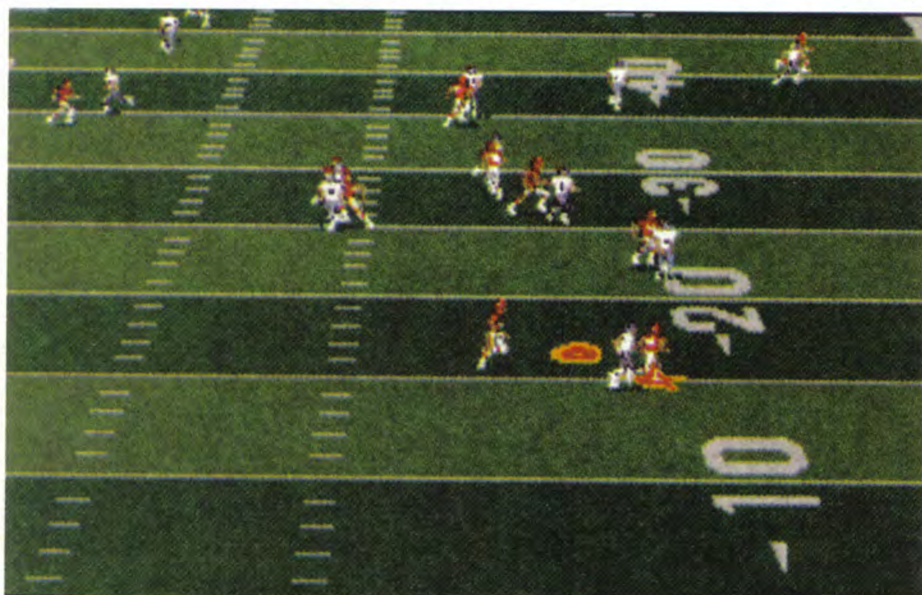
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	68
ΑΝΤΟΧΗ	55

70%

Το τρίτο και καλύτερο παιχνίδι της συλλογής είναι το NFL. Πρόκειται για ένα παιχνίδι αμερικανικού ποδοσφαίρου που, αν και έχει κυκλοφορήσει καιρό, δεν έκανε αισθητή την παρουσία του στην Ελλάδα κυρίως λόγω του θέματός του, το οποίο είναι άγνωστο για τους Ελληνες.

Παρ' όλα αυτά, πρόκειται για ένα πολύ καλό παιχνίδι και περιλαμβάνει πολλά στατιστικά στοιχεία, ομάδες και παίκτες, ώστε να μπορείτε να κοουτσάρετε άνετα την ομάδα σας. Μπορείτε όμως και να παίξετε μέσα στο παιχνίδι, δίνοντας το προσωπικό σας χρώμα στο παιχνίδι της ομάδας. Τα γραφικά του και ο ήχος κυμαίνονται σε πολύ καλά επίπεδα για το είδος του παιχνιδιού. Φυσικά, όλα αυτά ισχύουν αν σας αρέσει το θέμα.

Το τελευταίο παιχνίδι της συλλογής είναι μια έκπληξη, καθώς είναι ακυκλοφόρητο και εμφανίζεται για πρώτη φορά. Πρόκειται για το Danger Zone, ένα παιχνίδι αερομαχιών βασισμένο στη θεματολογία του Top Gun.



Τα γραφικά του και ο ήχος σίγουρα δεν πλησιάζουν καθόλου εκείνα άλλων εξομοιωτών. Ωστόσο, αν το δεις από μια πιο arcade σκοπιά, είναι αρκετά ενδιαφέρον, καθώς σας δίνει τη δυνατότητα να αντιμετωπίσετε 12 από τους Best of the best πιλότους.

Υπάρχουν επίσης και αποστολές στη Μέση Ανατολή, με τα αεροπλάνα F-14 Tomcat ή F-18 Hornet. Οπως λέει και ο τίτλος της συλλογής, η συνισταμένη και των τεσσάρων παιχνιδιών είναι η αμερικανική κουλτούρα στην οποία στηρίζονται. Αν και εσείς είστε φίλος των δυτικών προϊόντων, το σύνολο θα σας αρέσει.

του Αργύρη Γιαγιά

AIR WARRIOR

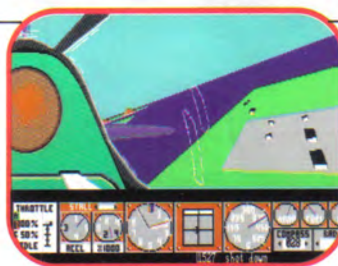
ON-LINE













Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ FLIGHT-SIMULATORS!

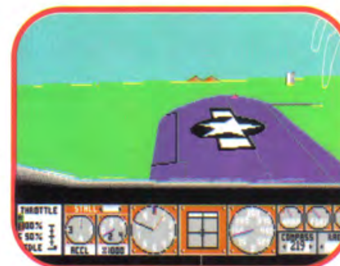
Multi-player on-line εξομοιωτής αερομαχιών και πολεμικών αεροσκαφών με εκπληκτικά γραφικά και ρεαλιστικό ήχο!

Διαλέξτε το αεροπλάνο σας από μοντέλα του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, από μαχητικά ή βομβαρδιστικά του Δευτέρου, ακόμα και από τα πρώτα jets!

- Απογειωθείτε! • Επιτεθείτε στην αντίπαλη χώρα.
- Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό.
- Ζήστε την ένταση μιας πραγματικής αερομαχίας!

Παίζουν ταυτόχρονα εώς και 40 παίκτες!





ΤΑ ΝΕΑ ΜΑΣ ΤΗΛΕΦΩΝΑ (για σύνδεση data) ΕΙΝΑΙ:

2.400 bps, v.42 bis, MNP 5	9227606
9244306-11	9227665
9245910-3	9229128
	9242220
	9242227
	9242247
9.600 bps, MNP 5	9241747
9242218	14.400bps, v.32 bis MNP 5
9241478	
9241518	9244301-5



Προς: CompuLink • ON LINE INFORMATION SERVICES • Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι, ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στο πρώτο ηλεκτρονικό σύστημα Πληροφόρησης CompuLink και να έχω πρόσβαση στο Air Warrior:

Επώνυμο: .... Επάγγελμα: ....

Διεύθυνση: .... Τ.Κ.: .... Τηλ.: ....

Είμαι κάτοχος υπολογιστή: IBM PC ή Συμβατού: ❐ Apple: ❐ Amiga: ❐ Atari: ❐

FEDERATION II

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game σε λίγο κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

CompuLink *Games Pack*

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ:....................